Manual do usuário
BrightLink® 475wi+/485wi+

Conteúdo

Manual do usuário do projetor BrightLink 475wi+/485wi+

Seja bem-vindo ao *Manual do usuário* do projetor BrightLink 475wi+/485wi+.

Introdução

Consulte estas seções para aprender mais sobre o seu projetor e sobre este manual.

Recursos do projetor

Projetores BrightLink 475wi+/485wi+ incluem estas características especiais:

Funções interativas únicas

- Anotação com ou sem um computador
- Anotação com duas canetas ao mesmo tempo
- Barra de ferramentas Easy Interactive Tools aprimorada para Windows e Mac

Sistema de projeção de curto alcance

- Projete uma imagem de 87 polegadas (221 cm) (WXGA) de uma distância de apenas 9,1 pelgadas (231 mm)
- Facilmente montado em uma parede ou mesa para instalações rápidas e de baixo custo
- Pode ser montado verticalmente para criar um espaço de trabalho interativo diretamente na superfície de uma mesa
- Pode ser colocado em uma mesa ou escrivaninha para portabilidade
- Interferência de sombra e brilho reduzida

Imagens brilhantes de alta resolução

- BrightLink 475wi+: Até 2600 lúmens de brilho (emissão de luz branca e emissão de luz colorida)

  BrightLink 475wi+: Até 3100 lúmens de brilho (emissão de luz branca e emissão de luz colorida)
- Resolução nativa de 1280 × 800 pixels (WXGA)

Conectividade flexível

- Porta HDMI para conexão de computador ou dispositivo de vídeo
- USB plug-and-play 3-em-1 oferece projeção USB, controle de áudio e mouse para instalação imediata

- Suporte de rede com fios para projeção
- Monitoramento e controle através de computador remoto conectado à rede
- Suporte de rede sem fio opcional, incluindo transferência de vídeo e áudio
- Apresentações PC Free (sem PC) de shows de slide através de dispositivos de memória USB ou câmeras de documentos EPSON conectados
- Duas portas VGA para as conexões de vários apresentadores
- Porta para conectar um monitor externo
- Porta para conexão de um microfone

Recursos de operação e exibição inovadores

- Baixo custo total com lâmpada de longa duração e filtro de ar de alta eficiência
- Razão de aspecto alta de zoom digital para imagens maiores em distâncias mais curtas de projeção
- Relação de contraste de 3000:1 e controle de Íris Automática para imagens nítidas e detalhadas
- Decodificador de closed caption embutido
- Sistema de som potente de 16 W com saída de áudio digital para conexão de alto-falantes externos
- Recursos Instant Off e Direct Power On da Epson para desativação e configuração rápidas do projetor
- Suporte para os sistemas de monitoramento de rede Crestron RoomView
- Sistema de transmissão de mensagem de rede para projetar mensagens em intervalos de tempo em todos os projetores na rede

Conteúdo da caixa do produto
Componentes adicionais
Equipamento opcional e peças de substituição
Informações sobre garantia

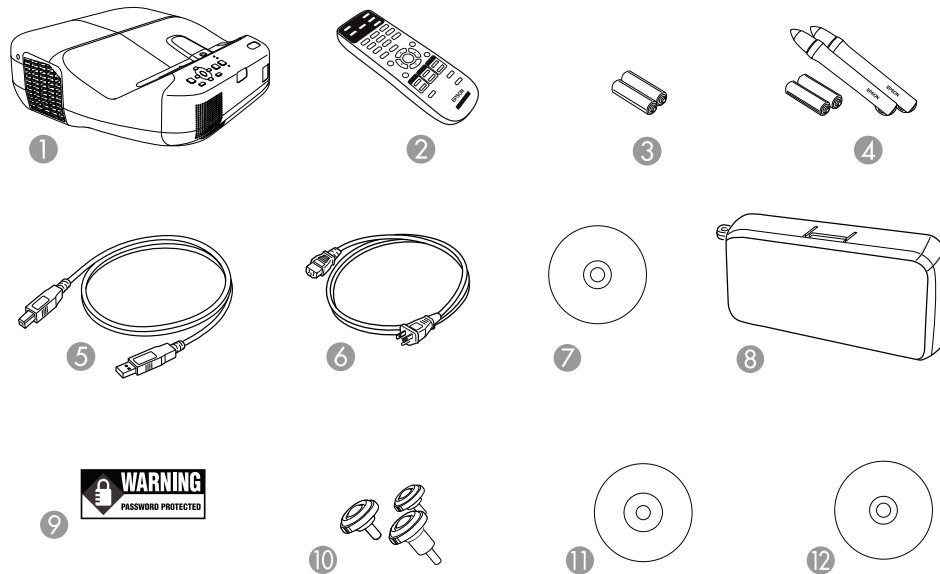
Tema principal: Introdução

Conceitos relacionados

Localização das partes do projetor

Conteúdo da caixa do produto

Guarde a embalagem caso seja necessário despachar o projetor. Sempre use a embalagem original (ou equivalente) quando tiver que enviar por correio.

Certifique-se de que a caixa do projetor inclui todas estas peças:

1 Projetor

2 Controle remoto

3 Pilhas para o controle remoto (duas alcalinas AA)

4 Canetas e pilhas (uma pilha alcalina AA para cada caneta)

5 Cabo USB

6 Cabo de alimentação

7 CD-ROM com a documentação do projetor

8 Bandeja de caneta

9 Adesivo de aviso de proteção por senha

10 Pés do projetor

11 CD-ROM com o software do projetor (para uso em rede)

12 CD-ROM com software do projetor para Easy Interactive Function

Tema principal: Recursos do projetor

Conceitos relacionados

Conexões do projetor

Componentes adicionais

Dependendo da maneira como planeja usar o projetor, talvez seja necessário obter os seguintes componentes adicionais:

- Para receber sinal S-Video, será necessário um cabo S-Video compatível com o seu dispositivo. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.
- Para receber sinal de vídeo componente, você precisa de um cabo de vídeo componente para VGA, D-sub, 15 pinos. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos EPSON.
- Para receber sinal HDMI, será necessário um cabo HDMI compatível. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.

  Observação: Para conectar um Mac que inclui apenas um Mini DisplayPort ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permite que conecte à porta de **HDMI** do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível. Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta **HDMI**.

Observação: Para conectar um Mac que inclui apenas um Mini DisplayPort ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisa obter um adaptador que permite que conecte à porta de vídeo VGA do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível.

Tema principal: Recursos do projetor

Equipamento opcional e peças de substituição

É possível adquirir telas, maletas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado EPSON. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site global.latin.epson.com/br.Ou você pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Observação: A disponibilidade dos acessórios varia conforme o país.

A Epson oferece os seguintes acessórios opcionais e peças de reposição para o seu projetor:

Acessório opcional ou peças de reposição	Número de referência
Lâmpada de reposição original EPSON (ELPLP71)	V13H010L71

Acessório opcional ou peças de reposição	Número de referência
Filtro de ar para substituição (ELPAF40)	V13H134A40
Módulo de LAN sem fio (ELPAP07)	V12H418P12
Chave USB Quick Wireless Connection (ELPAP08)	V12H005M08
Caneta interativa adicional (ELPPN03A/ELPPN03B)	V12H522001/V12H523001
Conjunto de substituição de 6 pontas de caneta (ELPPS01)	V12H524001
Cabo de extensão USB	V12H525001
Câmera de documentos EPSON DC-11 (ELPDC11)	V12H377020
Câmera de documentos EPSON DC-06 (ELPDC06)	V12H321005
PowerLite Pilot (ELPCB01)	V12H443020
Microfone sem fio tipo pendente (ELPMC02)	V12H4430M2
Alto-falantes ativos (ELPSP02)	V12H467020
Kit de gerenciamento de cabos na parede	ELPCK01
Trava de segurança Kensington	ELPSL01
Quadro branco de 90 polegadas	V12H468002
Quadro branco de 96 polegadas	V12H468001
Cabo de computador VGA de 6 pés (1,8 m) (ELPKC02)	F3H982-06
Cabo de computador VGA de 10 pés (3 m) (ELPKC02)	F3H982-10
Cabo de computador VGA de 25 pés (20 m) (ELPKC02)	F3H982-25
Cabo de HD-TV	ELPKC22
Cabo de vídeo componente para VGA (ELPKC19)	V12H005C19
16:10 carrinho de altura regulável para projetores de ultra-curto alcance	V12H457008
4:3 carrinho de altura regulável para projetores de ultra-curto alcance	V12H457007
Caixa com trava para carrinho de altura regulável	V12H457004
Bandeja traseira para laptop e teclado para carrinho de altura regulável	V12H457005
Bandeja lateral para laptop e teclado para carrinho de altura regulável	V12H457006

Acessório opcional ou peças de reposição	Número de referência
Suporte para parede de altura regulável para projetores de ultra-curto alcance (formato 16:10)	V12H457010
Suporte para parede de altura regulável para projetores de ultra-curto alcance (formato 4:3)	V12H457019

Tema principal: Recursos do projetor

Informações sobre garantia

Seu projetor possui uma garantia básica que lhe permite projetar com confiança. Para detalhes, consulte a garantia do seu projetor

Tema principal: Recursos do projetor

Avisos usados na documentação

Siga estes avisos ao ler a documentação:

- Os **Avisos** devem ser obedecidos com cuidado para evitar ferimentos pessoais.
- Os **Cuidados** devem ser observados para evitar danos ao equipamento.
- As **Observações** contêm informações importantes sobre o projetor.
- As **Dicas** contêm informações adicionais sobre projeção.

Tema principal: Introdução

Onde buscar informações adicionais

Precisa de uma ajuda rápida sobre o uso do projetor durante uma apresentação? Você pode procurar ajuda aqui:

- Sistema de ajuda embutido

  Pressione o botão **Help** no controle remoto ou projetor para obter soluções rápidas para problemas comuns.

- global.latin.epson.com/Suporte

  Veja perguntas frequentes e envie suas dúvidas por e-mail para o serviço de suporte da Epson 24 horas por dia.

Tema principal: Introdução

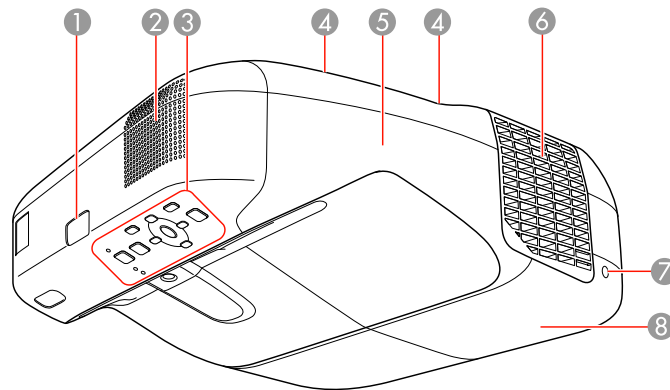
Referências relacionadas

Onde obter ajuda

Localização das partes do projetor

Veja as ilustrações das partes do projetor para aprender mais sobre elas.

Tema principal: Introdução

Partes do projetor - frente/superior

1 Receptor do controle remoto

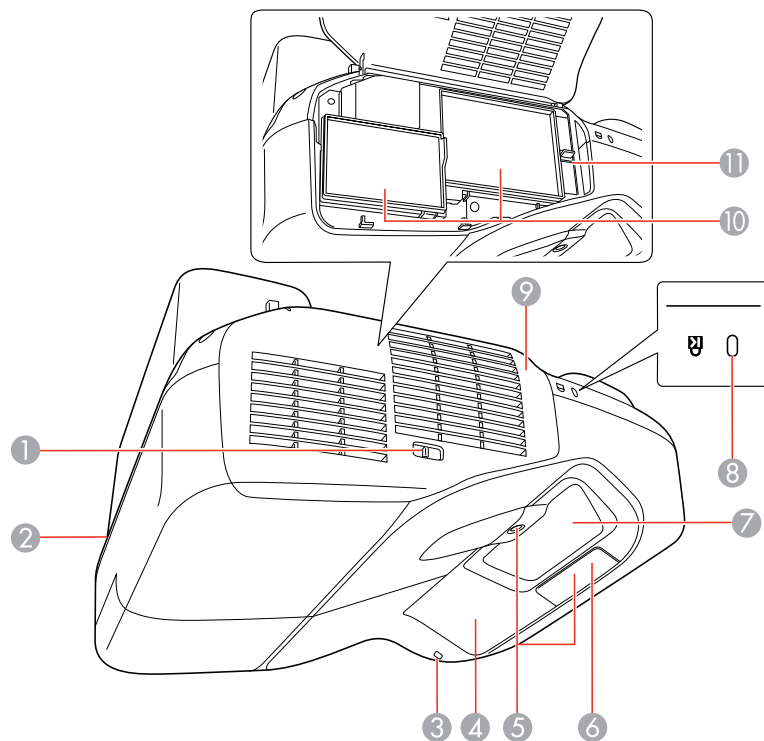
2 Alto-falante

3 Painel de controle

4 Parafuso da cobertura de cabo

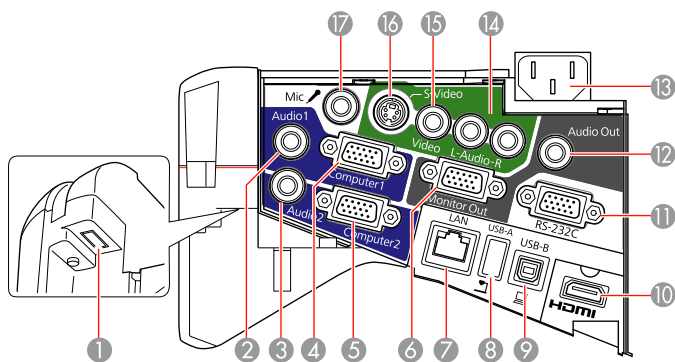
5 Cobertura de cabo
6 Abertura de saída de ar
7 Parafuso da tampa da lâmpada
8 Tampa da lâmpada

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - lateral

1 Alavanca da tampa do filtro
2 Abertura de instalação do cabo de segurança
3 Luz da LAN sem fio

4 Receptor da caneta interativa
5 Sensor de obstáculo
6 Receptor do controle remoto
7 Janela de projeção
8 Porta da trava de segurança
9 Tampa do filtro de ar
10 Entrada de ventilação (filtro de ar)
11 Alavanca de foco

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - painel de Interface

1 Entrada para unidade opcional de LAN sem fios
2 Porta **Audio1**
3 Porta **Audio2**
4 Porta **Computer1**
5 Porta **Computer2**
6 Porta **Monitor Out**
7 Porta de rede (**LAN**)

8 Porta **USB-A**

9 Porta **USB-B**

10 Porta **HDMI**

11 Porta **RS-232C**

12 Porta **Audio Out**

13 Entrada de eletricidade

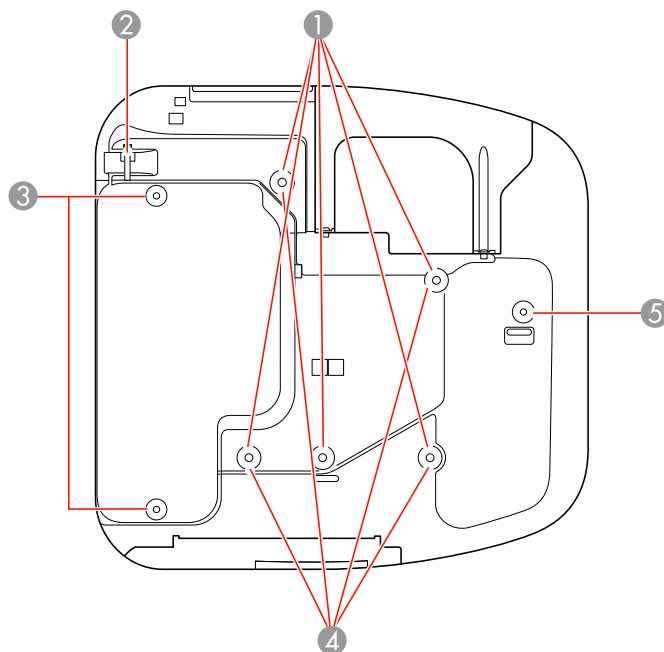
14 Portas de áudio **L-Audio-R**

15 Porta **Video**

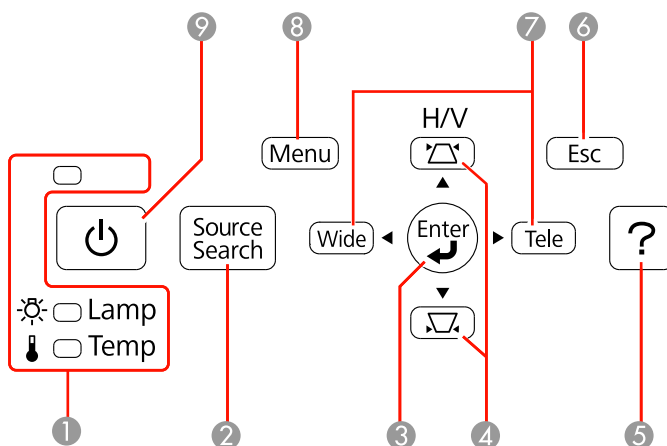
16 Porta **S-Video**

17 Porta **Mic** (microfone)

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - base

1 Furos de montagem no teto (3)
2 Ponto de fixação do cabo de segurança
3 Furos de fixação dos pés traseiros (2)
4 Furos de montagem da placa de parede (5)
5 Furo de fixação do pé frontal

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - painel de controle

1 Luzes de estado do projetor
2 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)
3 Botão **Enter** (seleciona opções)
4 Botões de ajuste horizontal/vertical de keystone (mostram a tela de ajuste) e botões de seta
5 Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)
6 Botão **Esc** (cancela/sai das funções)
7 Botões **Wide**/**Tele** (ajustam o tamanho da imagem projetada), botões de ajuste horizontal de efeito trapézio (ajustam o formato da imagem) e botões de flecha

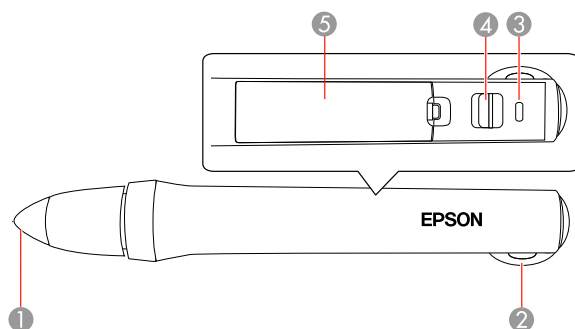
8 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)

9 Botão de energia

Tema principal: Localização das partes do projetor

Referências relacionadas

Luzes de estado do projetor

Partes do projetor - canetas interativas

1 Ponta da caneta

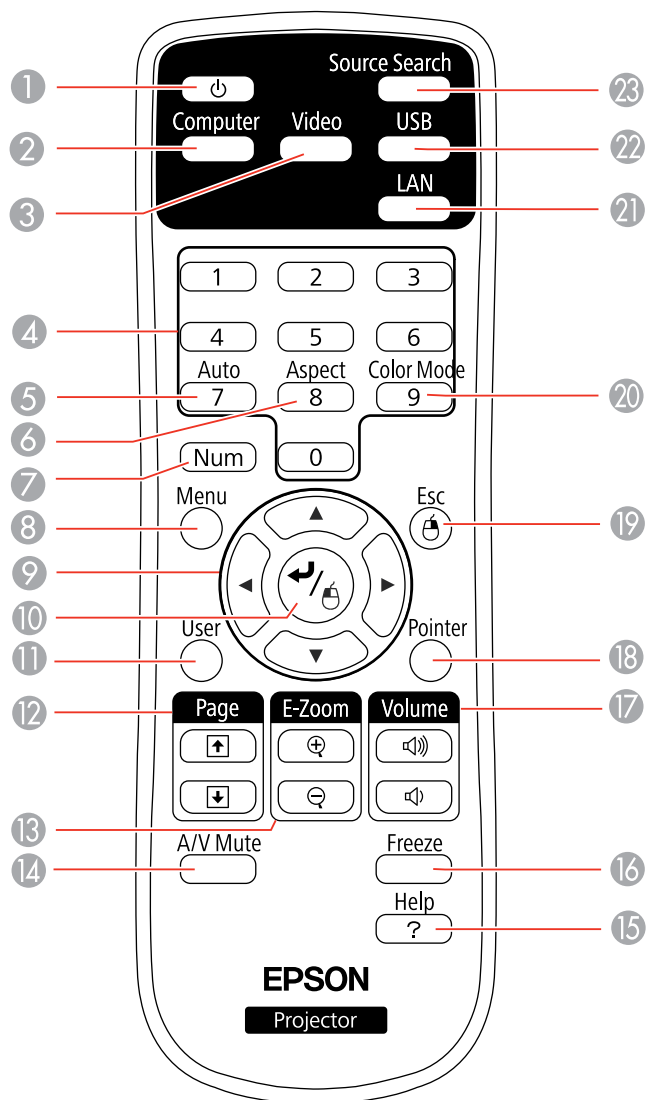
2 Fixação para alça ou cabo opcional

3 Luz da pilha

4 Interruptor de alimentação

5 Tampa da pilha

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - controle remoto

1 Botão de energia

2 Botão **Computer** (circula pelas fontes de computador conectadas)

3 Botão **Video** (circula pelas fontes de vídeo conectadas)

4 Botões numéricos (digitam números)

5 Botão **Auto** (automaticamente ajusta as configurações de posição, alinhamento e sincronização)

6 Botão **Aspect** (seleciona a razão de aspecto da imagem)

7 Botão **Num** (quando pressionado, muda botões numéricos para a função de número)

8 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)

9 Botões de seta (navegam pelas opções da tela e controlam as funções de mouse sem fio)

10 Botão Enter (seleciona opções e controla as funções de mouse sem fio)

11 Botão **User** (pode ser personalizado para funções diferentes)

12 Botões **Page** up/down (controlam apresentação de slides)

13 Botões **E-Zoom +/-** (aproximam e afastam a imagem)

14 Botão **A/V Mute** (desativa a imagem e o som)

15 Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)

16 Botão **Freeze** (para a imagem de vídeo)

17 Botões **Volume** para cima e para baixo (ajustam o volume do alto-falante)

18 Botão **Pointer** (ativa o ponteiro na tela)

19 Botão **Esc** (cancela/sai das opções e controla as funções de mouse sem fio)

20 Botão **Color Mode** (seleciona modos de exibição)

21 **Botão** LAN

22 Botão **USB** (circula pelas fontes USB conectadas)

23 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)

Tema principal: Localização das partes do projetor

Configuração do projetor

Siga as instruções nestas seções para instalar o projetor para uso.

Colocação do projetor

O seu projector de alcance ultra-curto é projetado para ser instalado em uma parede ou verticalmente sobre uma mesa para criar um espaço de trabalho de mesa interativo.

Você também pode colocar o projetor em uma superfície plana como uma mesa ou escrivaninha para projetar em uma instalação portátil.

Leve em consideração o seguinte quando selecionar um lugar para o projetor:

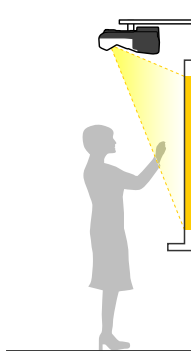
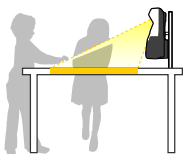
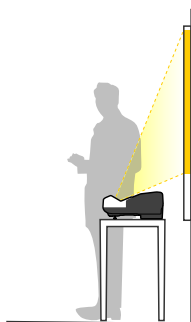
- Siga as instruções no *Manual de instalação* para instalar o projetor usando o equipamento de montagem incluído.
- Deixe espaço suficiente ao redor e embaixo do projetor para ventilação e não o coloque em cima ou próximo a qualquer objeto que possa bloquear as aberturas de ventilação.
- Coloque o projetor próximo a uma tomada elétrica aterrada ou extensão.
- Se o projetor não estiver montado elevado, coloque-o em uma superfície firme e plana.

Opções de instalação e montagem do projetor
Distância de projeção

Tema principal: Configuração do projetor

Opções de instalação e montagem do projetor

Você pode montar ou instalar o projetor para fazer suas projeções das seguintes maneiras:

Montado na parede ou no teto

Montado verticalmente sobre uma mesa para criar um espaço de trabalho interativo.

Projeção frontal de uma mesa ou carrinho portátil

Quando instalar o projetor, certifique-se de colocá-lo diretamente de frente à tela e não em ângulo.

Se projetar a partir de uma mesa ou carrinho, certifique-se de selecionar a opção correta de **Projeção** no sistema de menus do projetor.

Tema principal: Colocação do projetor

Distância de projeção

A distância entre o projetor e a tela determina o tamanho aproximado da imagem. O tamanho da imagem aumenta conforme se afasta o projetor da tela, mas isso pode variar dependendo do zoom, da relação de aspecto e de outras configurações.

Use estas tabelas para determinar aproximadamente a distância ideal do projetor à tela baseado no tamanho da imagem projetada. (Valores de conversão podem ter sido arredondado para cima ou para baixo.) Para informações mais detalhadas e instruções de instalação, consulte o *Manual de instalação*.

Relação de aspecto 16:10

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção	Distância da parte superior da imagem até a placa de parede
60 polegadas	78,7 polegadas (199,8 cm)	50,9 polegadas (129,2 cm)	31,8 polegadas (80,8 cm)	2,5 polegadas (6,2 cm)	6,9 polegadas (17,4 cm)
70 polegadas	85 polegadas (215,9 cm)	59,4 polegadas (150,8 cm)	37,1 polegadas (94,2 cm)	4,9 polegadas (12,4 cm)	7,9 polegadas (20,1 cm)
80 polegadas	91,4 polegadas (232 cm)	67,8 polegadas (172,3 cm)	42,4 polegadas (107,7 cm)	7,3 polegadas (18,7 cm)	9 polegadas (22,7 cm)
88 polegadas	96,4 polegadas (245 cm)	74,6 polegadas (189,5 cm)	46,6 polegadas (118,5 cm)	9,3 polegadas (23,6 cm)	9,8 polegadas (24,9 cm)
90 polegadas	97,7 polegadas (248,2 cm)	76,3 polegadas (193,9 cm)	47,7 polegadas (121,2 cm)	9,8 polegadas (24,9 cm)	10 polegadas (25,4 cm)
100 polegadas	104,1 polegadas (264,3 cm)	84,8 polegadas (215,4 cm)	53 polegadas (134,6 cm)	12,2 polegadas (31,1 cm)	11,1 polegadas (28,1 cm)

Relação de aspecto 16:9

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção	Distância da parte superior da imagem até a placa de parede
59 polegadas	77,5 polegadas (196,8 cm)	51,5 polegadas (130,6 cm)	28,9 polegadas (73,5 cm)	2,6 polegadas (6,6 cm)	8,5 polegadas (21,7 cm)
60 polegadas	78,1 polegadas (198,3 cm)	52,3 polegadas (132,8 cm)	29,4 polegadas (74,7 cm)	2,9 polegadas (7,3 cm)	8,7 polegadas (22 cm)
70 polegadas	84,3 polegadas (214,2 cm)	61 polegadas (155 cm)	34,3 polegadas (87,2 cm)	5,4 polegadas (13,7 cm)	10 polegadas (25,4 cm)
77 polegadas	88,7 polegadas (225,3 cm)	67,1 polegadas (170,5 cm)	37,8 polegadas (95,9 cm)	7,1 polegadas (18,1 cm)	11 polegadas (27,8 cm)
80 polegadas	90,6 polegadas (230,1 cm)	69,7 polegadas (177,1 cm)	39,2 polegadas (99,6 cm)	7,9 polegadas (20 cm)	11,4 polegadas (28,9 cm)
90 polegadas	96,8 polegadas (246 cm)	78,4 polegadas (199,2 cm)	44,1 polegadas (112,1 cm)	10,4 polegadas (26,4 cm)	12,7 polegadas (32,3 cm)
97 polegadas	101,2 polegadas (257,1 cm)	84,5 polegadas (214,7 cm)	47,6 polegadas (120,8 cm)	12,2 polegadas (30,9 cm)	13,7 polegadas (34,7 cm)

Relação de aspecto 4:3

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção	Distância da parte superior da imagem até a placa de parede
53 polegadas	78,7 polegadas (199,8 cm)	42,4 polegadas (107,7 cm)	31,8 polegadas (80,8 cm)	2,5 polegadas (6,2 cm)	6,9 polegadas (17,4 cm)

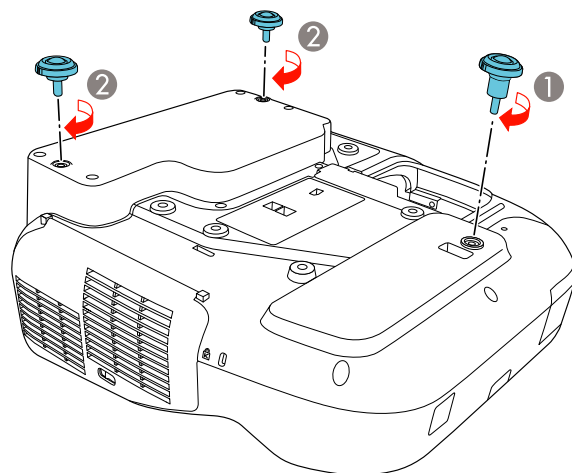
Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção	Distância da parte superior da imagem até a placa de parede
60 polegadas	83,7 polegadas (212,5 cm)	48 polegadas (121,9 cm)	36 polegadas (91,4 cm)	4,4 polegadas (11,2 cm)	7,7 polegadas (19,5 cm)
70 polegadas	90,9 polegadas (230,8 cm)	56 polegadas (142,2 cm)	42 polegadas (106,7 cm)	7,2 polegadas (18,2 cm)	8,9 polegadas (22,5 cm)
77 polegadas	95,9 polegadas (243,6 cm)	61,6 polegadas (156,5 cm)	46,2 polegadas (117,3 cm)	9,1 polegadas (23,1 cm)	9,7 polegadas (24,7 cm)
80 polegadas	98,1 polegadas (249,1 cm)	64 polegadas (162,6 cm)	48 polegadas (121,9 cm)	9,9 polegadas (25,2 cm)	10,1 polegadas (25,6 cm)
88 polegadas	103,8 polegadas (263,7 cm)	70,4 polegadas (182,9 cm)	52,8 polegadas (134,1 cm)	12,1 polegadas (30,8 cm)	11 polegadas (28 cm)

Tema principal: Colocação do projetor

Instalação dos pés do projetor

Para usar o projetor sobre uma mesa ou carrinho, primeiro você precisa instalar os pés. Você pode então usar os pés para ajustar a posição da imagem.

1. Vire o projetor de cabeça para baixo.

2. Insira o pé frontal no furo na frente do projetor.

1 Pé frontal

2 Pés traseiros

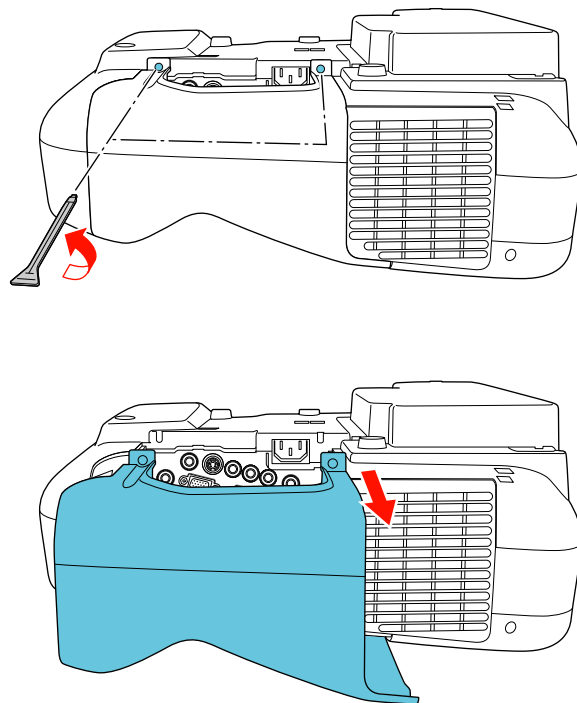
3. Insira os dois pés traseiros nos furos na parte de trás do projetor.

Tema principal: Configuração do projetor

Remoção e colocação da cobertura dos cabos

Antes que você pode conectar um equipamento no projetor, você precisa remover a cobertura dos cabos.

1. Remova os dois parafusos da cobertura dos cabos (chave de fenda não incluída).

2. Retire a cobertura dos cabos.

Para prender a cobertura dos cabos, deslize-a para a posição certa e, em seguida, aperte os parafusos.

Tema principal: Configuração do projetor

Conexões do projetor

Você pode conectar o projetor a uma variedade de computadores, fontes de vídeo e áudio para exibir apresentações, filmes ou outras imagens, com ou sem som.

- Conecte qualquer tipo de computador com uma porta USB ou com uma porta padrão de saída de vídeo (monitor) ou com uma porta HDMI.
- Para projeção de vídeo, conecte dispositivos como aparelhos de DVD, jogos de vídeo-game, câmeras digitais e câmeras de telefone com porta de saída de vídeo compatível.
- Se a sua apresentação ou vídeo incluírem som, você pode conectar cabos de entrada de áudio, se necessário.

- Para shows de slide sem um computador, você pode conectar dispositivos USB (como um pendrive ou câmera) ou uma câmera de documentos opcional da EPSON.

Cuidado: Se for usar o projetor em altitude superior a 4921 pés (1500 m), ative a opção **Modo Alta Altitude** para garantir que a temperatura interna do projetor seja regulada corretamente.

Conexão a fontes de computador

Conexão a fontes de vídeo

Conexão a um monitor externo de computador

Conexão de alto-falantes externos

Conexão de um microfone

Conexão a um dispositivo USB externo

Conexão a uma câmera de documentos

Tema principal: Configuração do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Conteúdo da caixa do produto

Conexão a fontes de computador

Siga as instruções nestas seções para conectar um computador ao projetor.

Conexão ao computador para vídeo e áudio USB

Conexão ao computador para vídeo VGA

Conexão ao computador para vídeo e áudio HDMI

Conexão ao computador para uso da caneta ou controle de mouse USB

Conexão a um computador para som

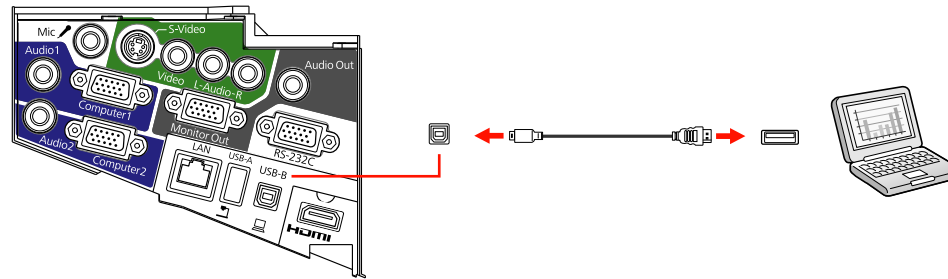
Tema principal: Conexões do projetor

Conexão ao computador para vídeo e áudio USB

Se o seu computador estiver de acordo com os requisitos de sistema, você pode enviar vídeo e áudio para o projetor através da porta USB do computador (preferivelmente USB 2.0). Conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB.

Observação: Isso também permite que você use a caneta interativa com o computador. Você precisa ajustar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor para que possa projetar através da

porta USB. Note que o uso de exibição USB vai tornar a função de canetas interativas mais lenta. Para o melhor desempenho, conexões VGA ou HDMI são recomendadas.

1. Ligue o computador.
2. Conecte o cabo à porta **USB-B** do projetor.

3. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.
4. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - **Windows 7/Windows Vista**: Selecione **Executar EMP_UDSE.exe** na caixa de diálogo que aparece para instalar o software EPSON USB Display.
   - **Windows XP**: Aguarde enquanto mensagens aparecem na tela do computador e o projetor instala o software EPSON USB Display no computador.
   - **Windows 2000**: Selecione **Computador**, **EPSON_PJ_UD** e **EMP_UDSE.EXE** para instalar o software EPSON USB Display.
   - **Mac OS X**: A pasta de configuração USB Display aparece na tela. Selecione o **Programa de Instalação do USB Display** e siga as instruções na tela para instalar o EPSON USB Display.

   Siga as instruções na tela. Você só precisa instalar o software a primeira vez que conectar o projetor ao computador.

O projetor exibe a imagem do desktop do computador e reproduz som, se a apresentação tiver som.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

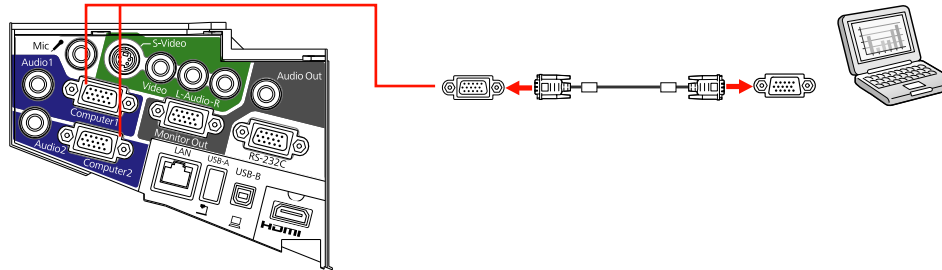
Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Conexão ao computador para vídeo VGA

Você pode conectar o projetor usando um cabo VGA de computador.

Observação: Para conectar um Mac que inclui apenas um Mini DisplayPort ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisa obter um adaptador que permite que conecte à porta de vídeo VGA do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível.

1. Se necessário, desconecte o cabo de monitor do computador.
2. Conecte o cabo VGA do computador à porta de monitor do computador.
3. Conecte a outra extremidade a uma porta **Computer** no projetor.

4. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

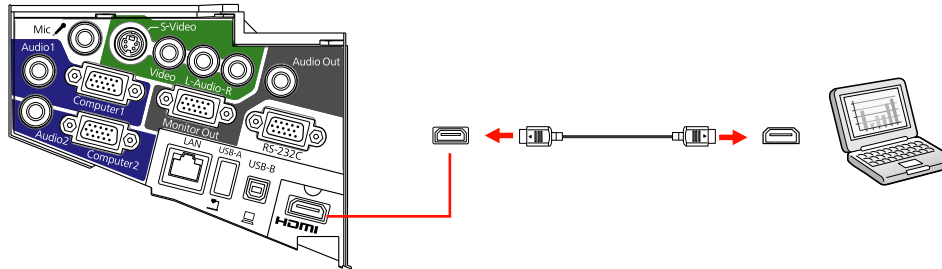
Tema principal: Conexão a fontes de computador

Conexão ao computador para vídeo e áudio HDMI

Se o seu computador tiver uma porta HDMI, você pode conectá-lo ao projetor usando um cabo HDMI opcional.

Observação: Para conectar um Mac que inclui apenas um Mini DisplayPort ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permite que conecte à porta de **HDMI** do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível. Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta **HDMI**.

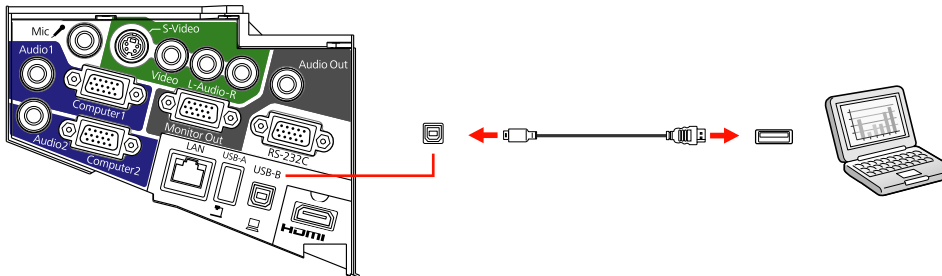
1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI do computador.

2. Conecte a outra extremidade à porta **HDMI** do projetor.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

Conexão ao computador para uso da caneta ou controle de mouse USB

Se você conectou o seu computador à porta **Computer** ou **HDMI**, também precisa conectar o cabo USB para que possa usar as canetas com o seu computador.

Conectar o cabo USB também permite que você configure o controle remoto para funcionar como um mouse sem fio, mas você não pode usar esse recurso ao mesmo tempo que estiver usando as canetas com o computador.

1. Conecte um cabo USB cable à porta **USB-B** do seu projetor.

2. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.

Se você quiser usar o controle remoto como um mouse sem fio, você precisa alterar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor. Você também pode precisar configurar o computador para trabalhar com um mouse USB externo. Consulte a documentação do computador para obter informações detalhadas.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

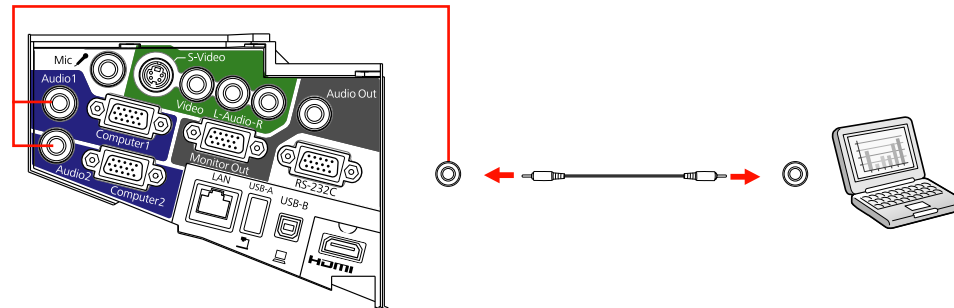
Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Partes do projetor - controle remoto

Conexão a um computador para som

Se a sua apresentação no computador incluir som e ele não estiver conectado à porta **USB-B** ou **HDMI** do projetor, você ainda pode reproduzir som através do sistema de alto-falantes do projetor. Conecte um cabo opcional de mini-tomada estéreo de 3,5 mm conforme descrito aqui.

1. Conecte o cabo de áudio à porta de fone de ouvido ou de saída de áudio do seu laptop, ou à porta de alto-falante ou de saída de áudio do seu computador de mesa.
2. Conecte a outra extremidade à porta **Audio** correspondente à porta **Computer** que estiver usando.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

Conexão a fontes de vídeo

Siga as instruções nestas seções para conectar estes dispositivos ao projetor.

Conexão a fontes de vídeo HDMI

Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA

Conexão a fontes de vídeo composto

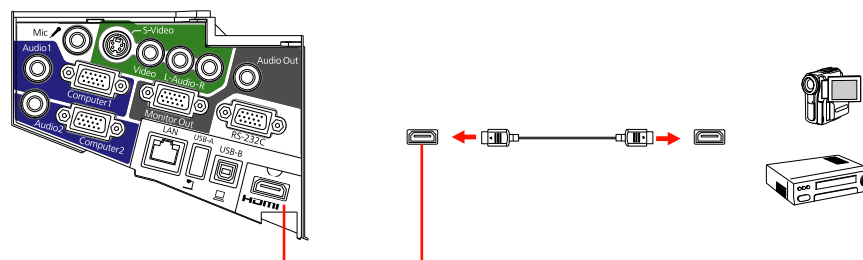
Conexão a uma fonte de vídeo S-Video

Conexão a uma fonte de vídeo com som

Tema principal: Conexões do projetor

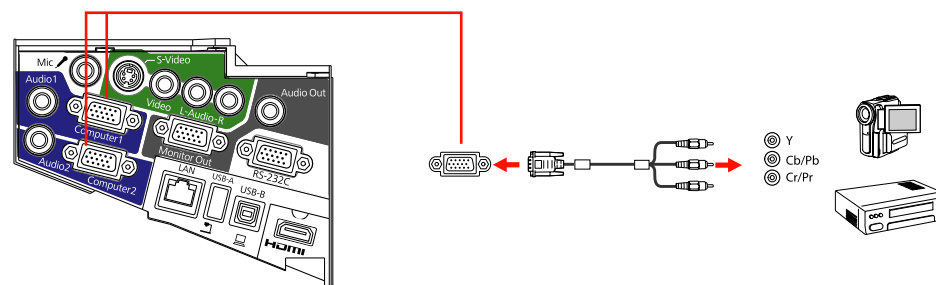
Conexão a fontes de vídeo HDMI

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta HDMI, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo HDMI opcional. A conexão HDMI proporciona a melhor qualidade de imagem.

1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade à porta **HDMI** do projetor.

Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA

Se a sua fonte de vídeo tiver portas de vídeo componente, você pode conectá-la ao projetor usando um adaptador para cabo de vídeo componente para VGA. Dependendo das portas do componente, pode ser necessário usar um cabo adaptador com o cabo de vídeo componente.

1. Conecte os conectores componentes às portas coloridas de saída de vídeo componente da fonte, geralmente marcadas como **Y**, **Pb**, **Pr** ou **Y**, **Cb**, **Cr**. Se estiver usando um adaptador, conecte estes conectores ao cabo de vídeo componente.
2. Conecte o conector VGA à porta **Computer** do projetor.

Se as cores da imagem parecerem erradas, pode ser que tenha que mudar a configuração de **Sinal entrada** no menu Sinal do projetor.

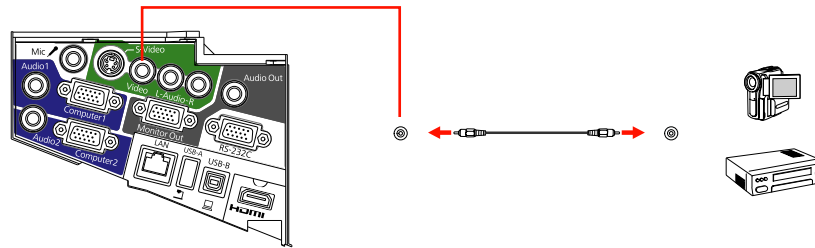
Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Conexão a fontes de vídeo composto

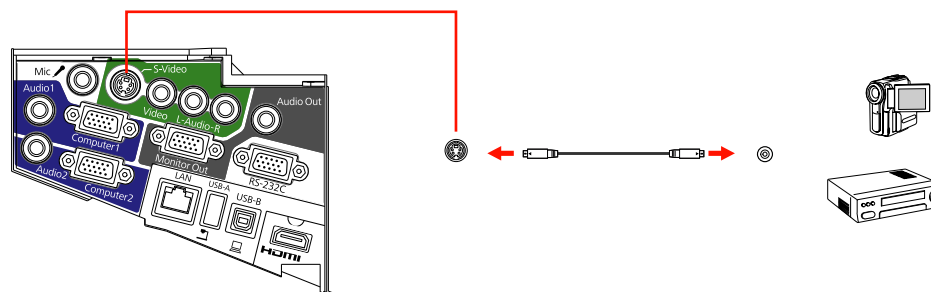
Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de vídeo composto, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de vídeo estilo RCA ou A/V.

1. Conecte o cabo com o conector amarelo à porta de saída amarela da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade à porta **Video** do projetor.

Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Conexão a uma fonte de vídeo S-Video

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de S-Video, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de S-Video.

1. Conecte o cabo de S-Video à porta de saída de S-Video da fonte de vídeo.

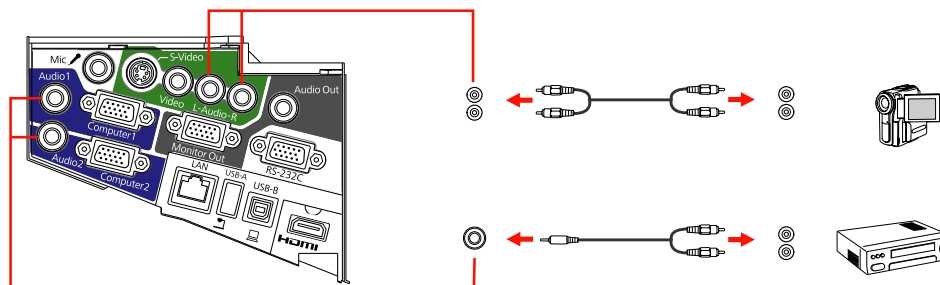
2. Conecte a outra extremidade à porta **S-Video** do projetor.

Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Conexão a uma fonte de vídeo com som

Você pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor, se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de saída de áudio.

Se você for projetar vídeo usando a porta **Computer**, conecte o projetor à fonte de vídeo utilizando um cabo de áudio com mini-tomada estéreo opcional ou um cabo de áudio RCA.

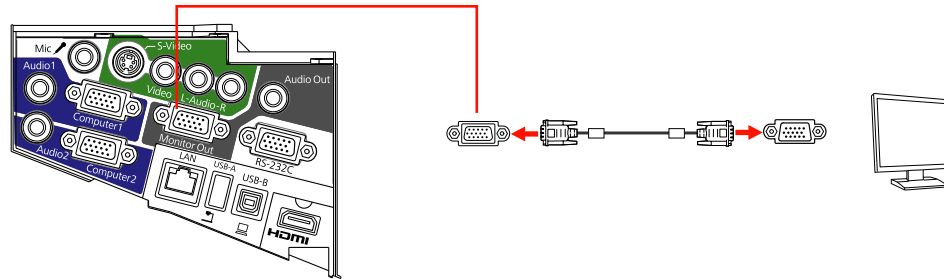
Se você for projetar vídeo usando a porta **Video** ou **S-Video**, conecte o projetor à fonte de vídeo usando um cabo de áudio RCA.

1. Conecte o cabo de áudio à porta de saída de áudio da fonte de vídeo.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Conecte a outra extremidade do cabo à porta **Audio** do projetor que corresponda à porta **Computer** que estiver usando para vídeo.
   - Conecte os plugues vermelho e branco da outra extremidade do cabo às portas **L-Audio-R** do projetor.

Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Conexão a um monitor externo de computador

Se você conectou o projetor a um computador usando uma porta **Computer**, você também pode conectar um monitor externo ao projetor. Isso permite que você veja a apresentação no monitor externo mesmo quando a imagem projetada não for visível.

Observação: Monitores que usam uma taxa de renovação menor do que 60MHz podem não exibir as imagens corretamente.

1. Certifique-se de que o seu computador esteja conectado à porta **Computer** do projetor. Se houver duas portas de computador, certifique-se de usar a porta **Computer1**.
2. Conecte o cabo do monitor à porta **Monitor Out** do projetor.

Tema principal: Conexões do projetor

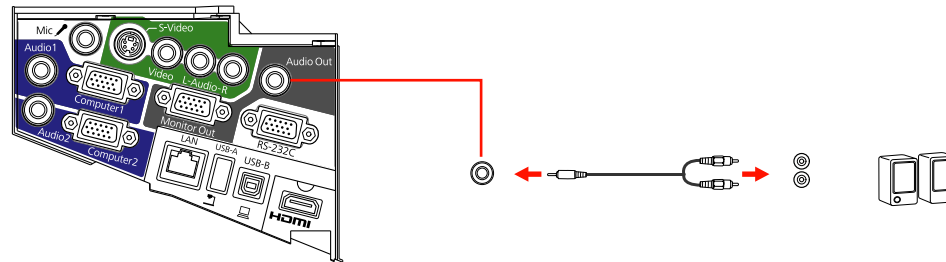
Conexão de alto-falantes externos

Para melhorar o som da sua apresentação, você pode conectar alto-falantes externos com amplificadores ao projetor. Você pode controlar o volume usando o controle remoto do projetor.

Se você quer reproduzir áudio através dos alto-falantes externos quando o projetor está desligado, você precisa ajustar as **Configurações de espera** no menu Avançado do projetor.

Observação: O sistema de alto-falantes do projetor é desativado quando você conecta alto-falantes externos.

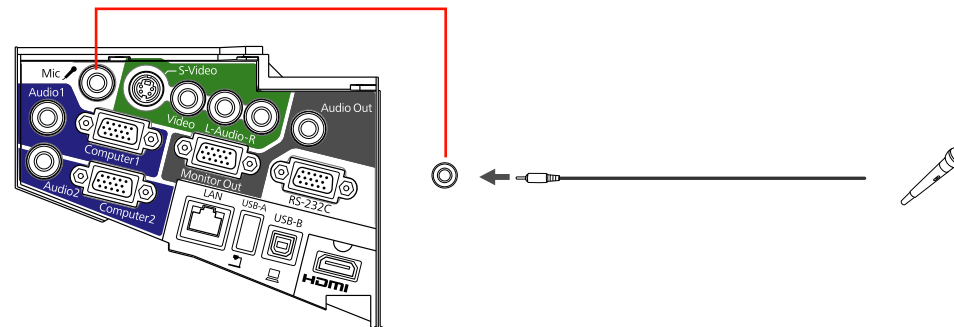
1. Certifique-se de que o computador ou fonte de vídeo esteja conectado ao projetor com os cabos de áudio e vídeo necessários.

2. Pegue o cabo apropriado para conectar os alto-falantes externos, como o cabo estéreo de mini-tomada para mini-pinos, ou outro tipo de cabo ou adaptador.
3. Conecte uma extremidade do cabo aos alto-falantes externos conforme necessário.
4. Conecte a extremidade de mini-tomadas estéreo do cabo de áudio à porta **Audio Out** no projetor.

Tema principal: Conexões do projetor

Conexão de um microfone

Você pode conectar um microfone à porta **Mic** do projetor para fornecer suporte de áudio durante as apresentações.

Observação: Se você quer reproduzir áudio através do microfone quando o projetor está desligado, você precisa ajustar as **Configurações de espera** no menu Avançado do projetor.

1. Conecte o cabo do microfone à porta **Mic** do projetor.

2. Ligue o microfone, se necessário.

Tema principal: Conexões do projetor

Conexão a um dispositivo USB externo

Siga as instruções nestas seções para conectar dispositivos USB externos ao projetor.

Projeção com dispositivo USB

Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor

Seleção da fonte USB conectada

Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor

Tema principal: Conexões do projetor

Projeção com dispositivo USB

Você pode projetar imagens e outro conteúdo sem usar um computador ou dispositivo de vídeo se conectar qualquer um desses dispositivos ao seu projetor:

- Pendrive
- Câmera digital ou câmera de telefone celular
- Disco rígido USB
- Visualizador de armazenagem de multimídia
- Leitor de cartões USB

Observação: Câmeras digitais ou câmeras de telefone celular devem ser dispositivos com montagem USB e não dispositivos compatíveis com TWAIN.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

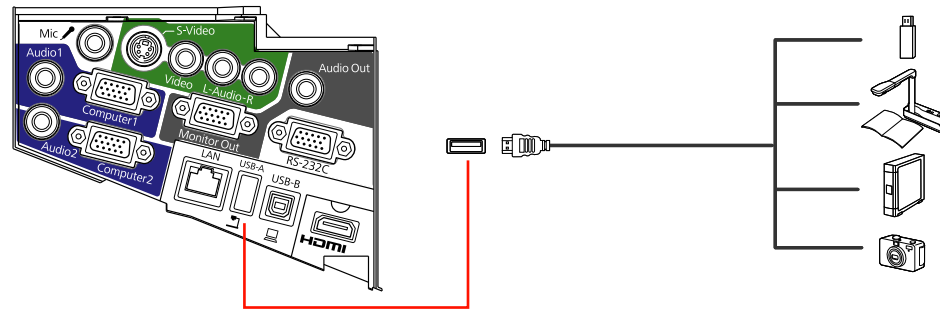
Temas relacionados

Projeção de um show de slides

Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor

Você pode conectar o seu dispositivo USB ou câmera à porta **USB-A** e usá-lo para projetar imagens e outros conteúdos.

1. Se o seu dispositivo USB incluir um adaptador de eletricidade, conecte o dispositivo a uma tomada elétrica.

2. Conecte o cabo USB (ou um pendrive USB ou leitor de cartões de memória USB) à porta **USB-A** do projetor mostrada aqui.

Observação: Não conecte um hub USB ou um cabo USB com mais de 10 pés (3 m); o dispositivo pode não funcionar corretamente.

3. Conecte a outra extremidade do cabo (se aplicável) ao dispositivo.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Temas relacionados

Projeção de um show de slides

Seleção da fonte USB conectada

Você pode mudar a exibição do projetor para a fonte que conectou à porta **USB-A**.

1. Certifique-se de que a fonte USB conectada esteja ligada, se necessário.
2. Pressione o botão **USB** do controle remoto.
3. Aperte o botão novamente para circular pelas outras fontes USB, se disponível.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor

Quando terminar de apresentar a partir de um dispositivo USB ou câmera conectada, siga esses passos para a desconexão do dispositivo.

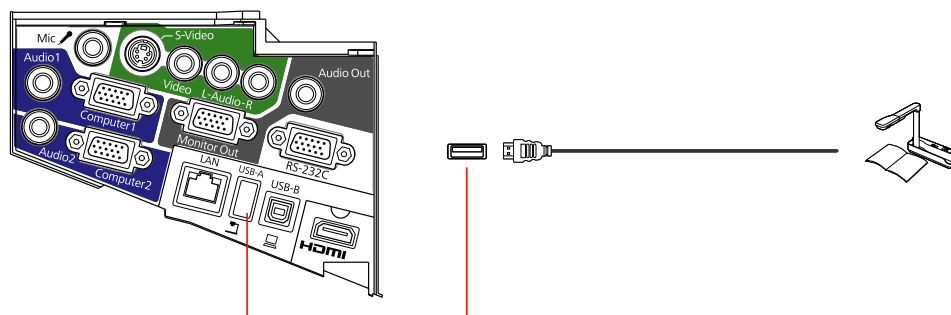
1. Se o dispositivo tiver um botão de energia, desligue e desconecte o dispositivo.
2. Desconecte o dispositivo USB ou a câmera do projetor.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Conexão a uma câmera de documentos

Você pode conectar uma câmera de documentos EPSON DC-06 à porta **USB-A** do projetor para projetar imagens visualizadas na câmera.

Observação: Para funções adicionais suportadas pelo software, conecte a câmera de documentos EPSON DC-06 ao seu computador ao invés do projetor. Você pode conectar diferentes modelos de câmera de documentos EPSON à porta **Computer** do seu projetor. Consulte o manual da câmera de documentos para obter instruções.

1. Localize o cabo USB fornecido com a câmera de documentos.
2. Conecte o cabo USB à porta **USB-A** do projetor.

3. Conecte a outra extremidade do cabo à porta USB tipo B da câmera de documentos.

Tema principal: Conexões do projetor

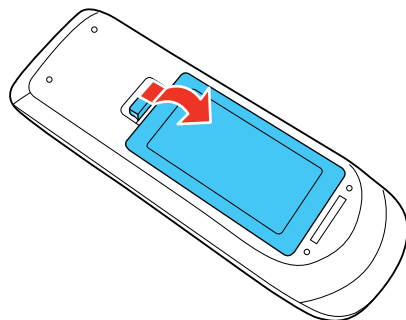
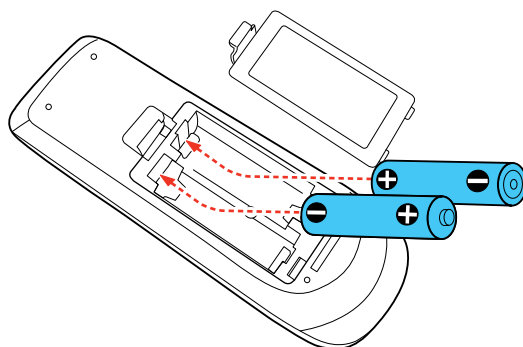
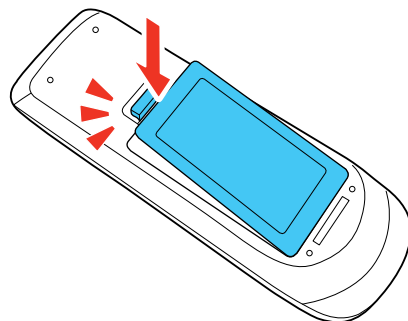
Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

Instalação das pilhas no controle remoto

O controle remoto usa as duas pilhas AA fornecidas com o projetor.

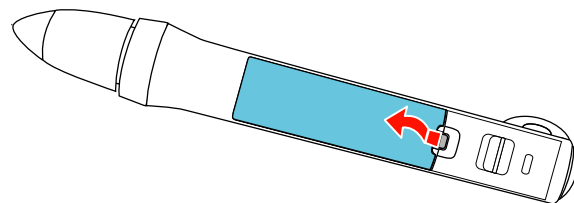
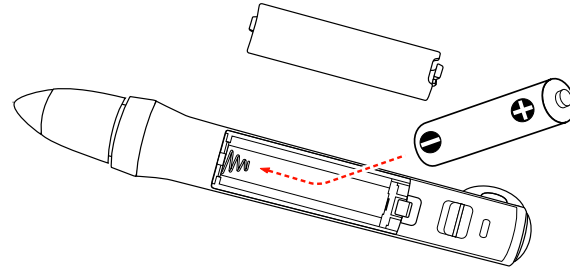
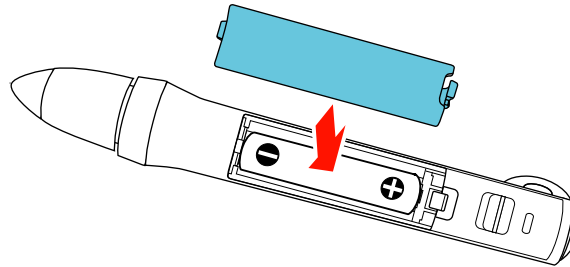
Cuidado: Use apenas os tipos de pilha especificados neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes, ou misture pilhas novas e velhas.

1. Abra a tampa do compartimento da pilha conforme mostrado.

2. Coloque as pilhas com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.

3. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.

Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças, elas podem causar sufocação e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: Configuração do projetor

Instalação da pilha nas canetas

Cada caneta usa uma pilha AA.

1. Abra a tampa do compartimento da pilha conforme mostrado.

2. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.

3. Recoloque a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até que ela feche fazendo um som de "clique".

Tema principal: Configuração do projetor

Uso do projetor em rede

Siga as instruções nestas seções para instalar o projetor para uso em rede .

Observação: Para usar as canetas interativas com a imagem projetada do computador, você precisa conectar o cabo USB, mesmo que esteja projetando em rede.

Projeção em uma rede com fio
Projeção em uma rede sem fio
Configuração dos alertas de e-mail do projetor em rede
Configuração de monitoramento usando SNMP
Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador de internet
Configuração do suporte Crestron RoomView

Projeção em uma rede com fio

Você pode enviar imagens ao seu projetor através de uma rede com fio. Para isso, conecte o projetor à rede e depois configure o projetor e o computador para projeção em rede.

Depois de conectar e configurar o projetor conforme descrito aqui, instale no seu computador o software de rede a partir do CD-ROM do *Epson Projector Software*. Use o seguinte software e documentação para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede:

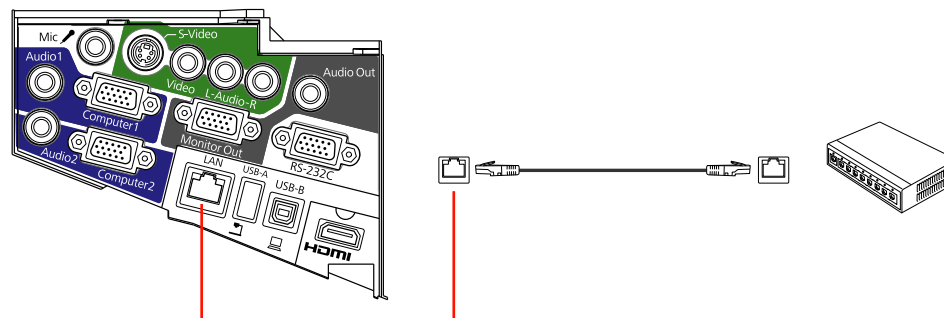
- O software **EasyMP Network Projection** configura o seu computador para projeção em rede. Consulte o *Guia do Easy MP Network Projection* instalado a partir do CD-ROM do projetor para instruções.
- O software **EasyMP Monitor** (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/Suporte e selecione o seu projetor.

Observação: Se o seu projetor estiver conectado através de um cabo LAN a uma rede que inclua um ponto de acesso sem fio, você pode conectar-se ao projetor sem fios usando o software EasyMP Network Projection.

Conexão a uma rede com fio
Seleção das configurações de rede com fio
Tema principal: Uso do projetor em rede

Conexão a uma rede com fio

Para conectar o projetor a uma rede local com fios (LAN), use um cabo de rede 100Base-TX ou 10Base-T. Para assegurar que a transmissão de dados ocorra de maneira apropriada, use cabos blindados categoria 5 ou superiores.

1. Conecte uma extremidade do cabo de rede ao seu hub, comutador ou roteador de rede.
2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta **LAN** do projetor.

Tema principal: Projeção em uma rede com fio

Seleção das configurações de rede com fio

Antes de poder projetar a partir de computadores na rede, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

Observação: Certifique-se de que o projetor já esteja conectado à rede com fios através da porta **LAN**.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.

4. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
5. Selecione o menu **Básicas** e pressione **Enter**.

6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
   - **Nome do projector** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
   - **Senha PJLink** permite que digite uma senha de até 32 caracteres alfanuméricos para usar o protocolo PJLink para controle do projetor.
   - **Palav-passe/Co.Web** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet.
   - **Palavra-chave do proj.** permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória exibida a partir de um computador usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

   Observação: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

7. Escolha **Rede com fio** e pressione **Enter**.

8. Se necessário, selecione **Configurações IP** e pressione **Enter**.
9. Selecione a sua configuração de IP conforme necessário:
   - Caso a rede determine um endereço automaticamente, ative o parâmetro **DHCP**.

- Se tiver que digitar os endereços manualmente, desative a opção **DHCP** e insira o **Endereço IP**, a **Máscara sub-rede** e o **Endereço gateway**, conforme necessário.

  Observação: Para destacar os números que deseja no teclado exibido, aperte os botões de seta no controle remoto. Para selecionar um número destacado, pressione **Enter**.

10. Para prevenir a exibição do endereço de IP na tela de espera, desative a opção **Exibir endereço IP**.
11. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menu.

Tema principal: Projeção em uma rede com fio

Projeção em uma rede sem fio

Você pode enviar imagens ao seu projetor através de uma rede sem fio. Para isso, você precisa instalar o módulo LAN sem fio 802.11b/g/n opcional da EPSON e depois configurar o seu projetor e computador para projeção sem fio.

Observação: Para usar as canetas interativas com a imagem projetada do computador, você precisa conectar o cabo USB, mesmo que esteja projetando em rede sem fios.

Observação: Se o seu projetor estiver conectado através de um cabo LAN a uma rede que inclua um ponto de acesso sem fio, você pode conectar-se ao projetor sem fios usando o software EasyMP Network Projection.

Há duas maneiras de se conectar o projetor à rede sem fio:

- Usando a chave USB opcional de conexão EPSON Quick Wireless USB (apenas com Windows).
- Configurando a conexão manualmente usando os menus **Rede** do projetor.

Depois de instalar o módulo e configurar o projetor, instale no seu computador o software de rede a partir do CD-ROM *Epson Projector Software*. Use o seguinte software e documentação para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede sem fio:

- O software **EasyMP Network Projection** configura o seu computador para projeção em rede sem fio. Consulte o *Guia do Easy MP Network Projection* instalado a partir do CD-ROM do projetor para instruções.
- O software **EasyMP Monitor** (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/Suporte e selecione o seu projetor.

Instalação do módulo de LAN sem fio
Uso do Quick Wireless Connection (Windows)
Seleção manual das configurações de rede sem fio
Seleção das configurações de rede sem fio em Windows
Seleção das configurações de rede sem fio em Mac OS X
Configuração da segurança da rede sem fio

Tema principal: Uso do projetor em rede

Referências relacionadas

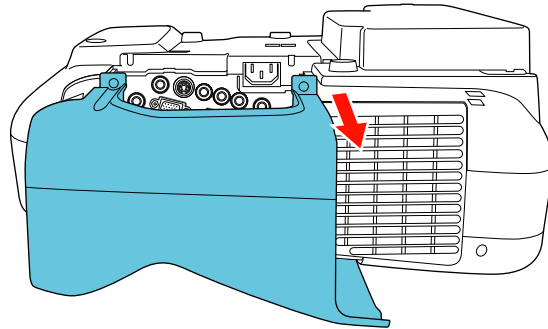
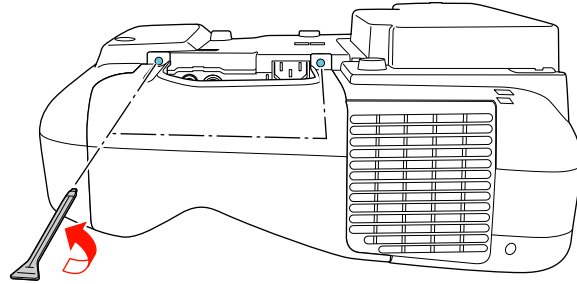
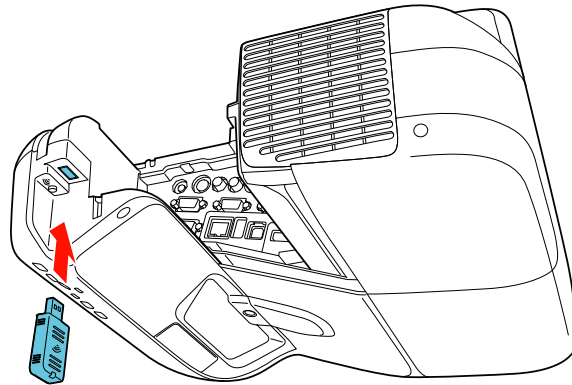
Equipamento opcional e peças de substituição

Instalação do módulo de LAN sem fio

Para usar o projetor em uma rede sem fio, instale o módulo de LAN sem fio opcional 802.11b/g/n da EPSON no projetor. Não instale qualquer outro tipo de módulo sem fio.

Cuidado: Nunca remova o módulo enquanto a luz indicadora estiver verde ou piscando, ou quando estiver projetando sem fio. O módulo pode ser danificado ou dados podem ser perdidos.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

2. Desparafuse e remova a cobertura dos cabos se ela estiver presa (chave de fenda não incluída).

3. Insira o módulo LAN sem fio na porta.

4. Recoloque a cobertura dos cabos e aperte os parafusos.
5. Conecte e ligue o projetor.

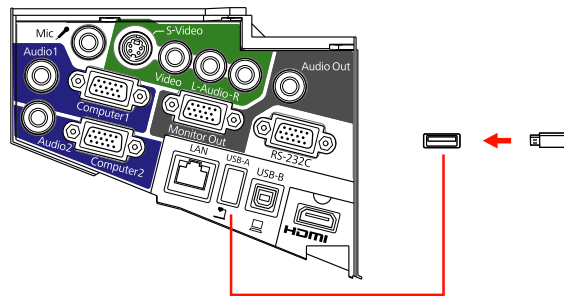
Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

Uso do Quick Wireless Connection (Windows)

Você pode usar a chave USB opcional Quick Wireless Connection da EPSON para conectar rapidamente o projetor a um computador Windows sem fio. Depois você pode projetar a sua apresentação e remover a chave quando terminar.

1. Ligue o projetor.
2. Conecte a chave USB à porta **USB-A** do projetor.

Você verá a mensagem projetada avisando que a informação de rede foi atualizada.

3. Remova a chave USB.
4. Conecte a chave USB a uma porta USB no seu computador ou laptop.

   Observação: No Windows Vista, caso você veja a janela Execução Automática, selecione **Executar LaunchU3.exe** e depois selecione **Permitir** na próxima tela.

5. Siga as instruções na tela para instalar o driver do Quick Wireless Connection.

   Observação: Se o equipamento exibir uma mensagem do firewall de Windows, clique em **Sim** para desativar o firewall.

O projetor exibirá a imagem do computador depois de alguns minutos. Caso não apareça, pressione o botão **LAN** no projetor ou no controle remoto ou reinicie o seu computador.

6. Execute a sua apresentação conforme necessário.
7. Quando terminar de fazer a projeção sem fio, remova a chave USB do computador.

   Observação: Talvez precise reiniciar o seu computador para reativar sua conexão LAN sem fio.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Seleção manual das configurações de rede sem fio

Antes de poder projetar a partir da sua rede sem fio, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.

4. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

5. Selecione o menu **Básicas** e pressione **Enter**.

6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
   - **Nome do projector** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
   - **Senha PJLink** permite que digite uma senha de até 32 caracteres alfanuméricos para usar o protocolo PJLink para controle do projetor.
   - **Palav-passe/Co.Web** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet.
   - **Palavra-chave do proj.** permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória exibida a partir de um computador usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

   Observação: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

7. Escolha **Rede s. fios** e pressione **Enter**.

8. Selecione as configurações no menu Rede sem fios conforme necessário para a sua rede.
9. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menu.

Depois de completar a configuração sem fio para o seu projetor, você precisa selecionar a rede sem fio no seu computador.

Configurações do menu da rede sem fio

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Configurações do menu da rede sem fio

Observação: Consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para detalhes sobre como selecionar essas configurações.

Configuração	Opções	Descrição
Energ LAN Sem Fio	**Activado** **Desactivado**	Ativa suporte à rede sem fio.

Configuração	Opções	Descrição
Modo de ligação	**Rápido** **Avançado**	Seleciona o tipo de conexão sem fio: **Rápido**: permite conectar um computador ou usar a chave EPSON Quick Wireless Connection opcional para conectar. **Avançado**: permite conectar vários computadores através de um ponto de acesso da rede sem fio.
Canal	**1ch** **6ch** **11ch**	No modo de ligação **Rápido**, seleciona a faixa de frequência (canal) utilizada pela rede sem fio.
Sist. LAN sem fio	**802.11b/g** **802.11b/g/n**	Define o tipo de sistema de rede sem fio ao qual o projetor está se conectando.
Defin. Auto SSID	**Activado** **Desactivado**	Ativa a procura automática do SSID no modo de ligação **Rápido**; definido para **Desativado** quando conectar vários computadores de uma vez.
SSID	Até 32 caracteres alfanuméricos.	Configura o SSID (nome da rede) do sistema de rede sem fio ao qual o projetor está conectado.
Configurações IP	**DHCP** (**Ativado** ou **Desativado**). **Endereço IP** **Máscara sub-rede** **Endereço gateway**	Seleciona o DHCP caso a sua rede designe endereços automaticamente ou desativa o DHCP para que possa digitar o endereço IP, máscara de sub-rede e endereço gateway da rede conforme necessário.

Configuração	Opções	Descrição
Visualização SSID	**Activado** **Desactivado**	Seleciona se deseja que o SSID seja exibido na tela do modo em espera.
Exibir endereço IP	**Activado** **Desactivado**	Seleciona se deseja que o endereço IP seja exibido na tela do modo em espera.

Tema principal: Seleção manual das configurações de rede sem fio

Seleção das configurações de rede sem fio em Windows

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fio correta no seu computador.

1. Para acessar o software do utilitário sem fio, clique duas vezes no ícone da rede na barra de tarefas do Windows.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
   - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID que designou ao projetor.
3. Clique em **Conectar**.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Seleção das configurações de rede sem fio em Mac OS X

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fio correta no Mac OS X.

1. Clique no ícone do AirPort na barra de menu no alto da tela.
2. Certifique-se de que o AirPort esteja ligado e então siga uma destas instruções:
   - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
   - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID que designou ao projetor.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Configuração da segurança da rede sem fio

Você pode configurar a segurança para o projetor para usá-lo em uma rede sem fio. Configure uma das seguintes opções de segurança para corresponder às configurações usadas na rede:

- Criptografia WEP
- Segurança WPA

Observação: Verifique com o seu administrador de rede para saber como digitar a informação correta.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
4. Selecione o menu **Segurança** e pressione **Enter**.

5. Selecione as suas configurações de segurança conforme necessário para que correspondam às configurações de rede.
6. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menu.

Configuração do menu Segurança de rede sem fio

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Configuração do menu Segurança de rede sem fio

As configurações do menu Segurança permitem que selecione o tipo de segurança e de configuração de segurança que correspondem à rede à qual o projetor está conectado.

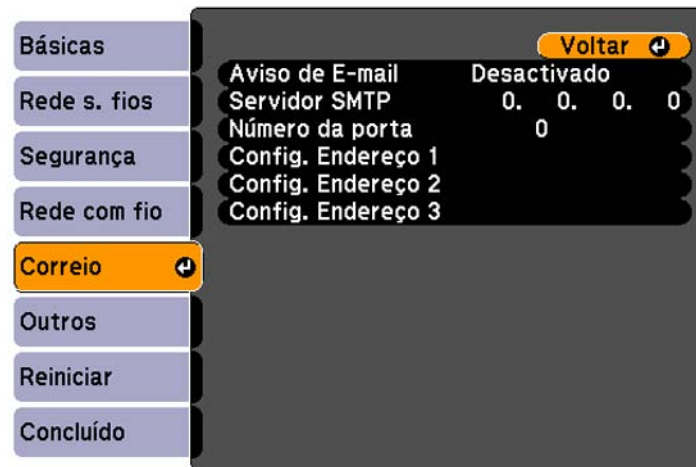
Configuração	Opções	Descrição
Segurança	Tipos de **WEP** e de **WPA** disponíveis	Seleciona o tipo de segurança usada na rede sem fio.
Encriptação WEP	**128Bit** **64Bit**	Para segurança WEP, seleciona o tipo de criptografia.
Formato	**ASCII** **HEX**	Para segurança WEP, seleciona o método de criptografia. **ASCII**: permite a entrada de texto. **HEX**: permite a entrada hexadecimal.
ID da chave	**1** a **4**	Para segurança WEP, seleciona a criptografia da chave de ID.
Chave encriptação 1 a **Chave encriptação 4**	Vários caracteres dependendo das configurações de **Encriptação WEP** e **Formato** selecionados.	Para a configuração de chave de ID WEP, digite a senha usada para a criptografia WEP. **128 bit ASCII**: 13 caracteres alfanuméricos **128 bit HEX**: 26 caracteres (0 a 9 e A a F) **64 bit ASCII**: 5 caracteres alfanuméricos **64 bit HEX**: 10 characters (0 to 9 and A to F)
Tipo Autenticação	**Aberta** **Compartilhada**	Para segurança WEP, seleciona o tipo de autenticação WEP utilizado.

Configuração	Opções	Descrição
PSK	Várias chaves de 8 a 32 caracteres	Para WPA-PSK ou WPA-2-PSK, seleciona a chave compartilhada anteriormente utilizada na rede

Tema principal: Configuração da segurança da rede sem fio

Configuração dos alertas de e-mail do projetor em rede

Você pode configurar o projetor para enviá-lo alertas por e-mail pela rede se houver um problema com o projetor.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
4. Selecione o menu **Correio** e pressione **Enter**.

5. Ative **Aviso de E-mail**.

6. Insira o endereço IP para o **Servidor SMTP** do projetor

   Observação: Não use estes endereços: 127.x.x.x, ou 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

7. Selecione um número entre 1 a 65535 (o padrão é 25) como **Número da porta** para o provedor SMTP.
8. Selecione um campo **Endereço**, digite o endereço de e-mail e selecione os alertas que deseja receber. Repita para até três endereços.

   Observação: O seu endereço de e-mail pode ter até 32 caracteres alfanuméricos.

9. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menu.

Observação: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por e-mail.

Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede

Tema principal: Uso do projetor em rede

Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede

Quando um problema ocorrer com o projetor em rede, se você selecionou a opção para receber alertas por e-mail, você receberá um email contendo a seguinte informação:

- **EPSON Projector** no assunto
- O nome do projetor com o problema
- O endereço de IP do projetor afetado
- Informação detalhada sobre o problema

Observação: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por e-mail.

Tema principal: Configuração dos alertas de e-mail do projetor em rede

Configuração de monitoramento usando SNMP

Administradores de rede podem instalar o software SNMP (protocolo de gerenciamento de rede simples) em computadores em rede para que eles monitorem projetores. Se a sua rede usar esse software, você pode configurar o projetor para monitoramento SNMP.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
4. Selecione o menu **Outros** e pressione **Enter**.

5. Digite até dois endereços de IP para receber notificações SNMP, usando 0 a 225 para cada campo de endereço.

   Observação: Não use estes endereços: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

6. Se disponível, selecione a configuração **Gateway prioritária** para a sua rede.
7. Se o ambiente de rede usa um controlador AMX, selecione a configuração de **AMX Device Discovery** para permitir que o projetor seja detectado.
8. Se o ambiente de rede usa um controlador Crestron RoomView, ative a configuração **Crestron RoomView** para permitir que o projetor seja detectado.

9. Se você estiver se conectando a uma rede usando o Bonjour, ative a configuração de **Bonjour**.
10. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menu.

Tema principal: Uso do projetor em rede

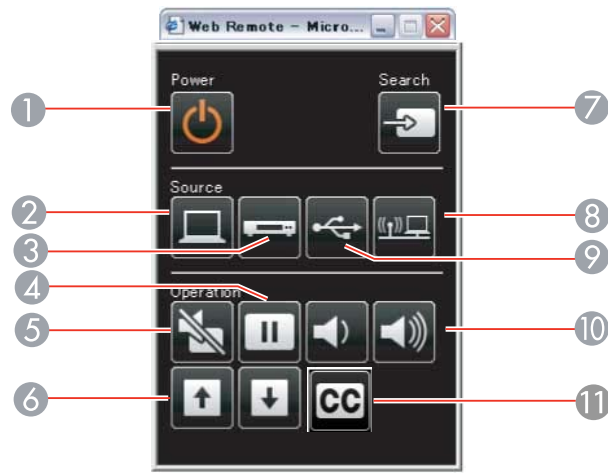
Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador de internet

Uma vez que o seu projetor estiver conectado à rede, será possível selecionar as configurações e controlar a projeção com o uso de um navegador compatível. Isso permite o acesso remoto ao projetor.

Observação: Se você quer usar um navegador da web para selecionar configurações quando o projetor está desligado, você precisa ajustar as **Configurações de espera** no menu Avançado do projetor.

1. Certifique-se de que o projetor está ligado.
2. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.
3. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.

   Você verá a tela do Web Control
4. Para selecionar as configurações de menu do projetor, selecione o nome do menu e siga as instruções na tela para selecionar as configurações.
5. Para controlar remotamente a projeção, selecione a opção **Web Remote**.

   Você verá a seguinte tela:

1	Controle do botão de energia
2	Seleciona a fonte da porta **Computer**
3	Seleciona porta de fontes **Video**, **S-Video** e **HDMI**
4	Controle do botão de **Pausa**
5	Controle do botão **A/V Mute**
6	Controle dos botões de seta **Para cima** e **Para baixo**
7	Procura por fontes
8	Seleciona a fonte de rede
9	Seleciona a exibição USB ou a fonte do dispositivo USB
10	Controle dos botões **Volume**
11	Controle de Closed Caption (Sub-título)

6. Selecione o ícone correspondente ao projetor que deseja controlar.

Tema principal: Uso do projetor em rede

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Configuração do suporte Crestron RoomView

Se você estiver usando o monitoramento de rede e sistema de controle Crestron RoomView, você pode configurar o projetor para uso no sistema. O Crestron RoomView permite controlar e monitorar o seu projetor usando um navegador web.

Observação: Você não pode usar o recurso EPSON Web Control ou o plug-in de mensagem de divulgação para o EasyMP Monitor quando estiver usando o Crestron RoomView.

Para obter informações adicionais sobre o Crestron RoomView, entre em contato com a Crestron.

Configurando o suporte Crestron RoomView

Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView

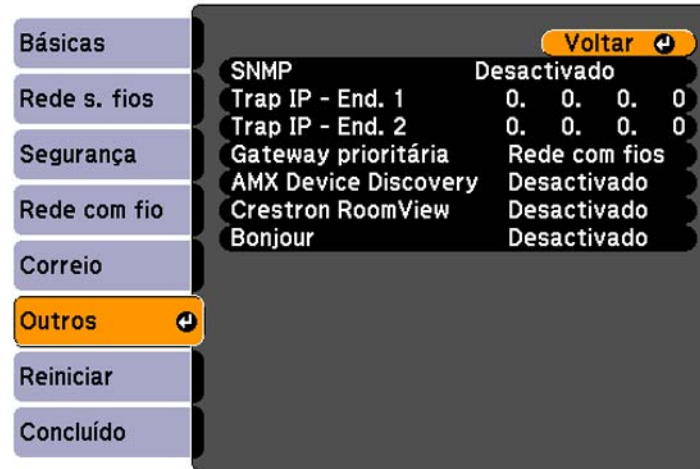
Tema principal: Uso do projetor em rede

Configurando o suporte Crestron RoomView

Para configurar o projetor para monitoramento e controle utilizando um sistema Crestron RoomView, certifique-se de que o seu computador e projetor estejam conectados à rede. Se você está se conectando sem fio, configure o projetor usando o modo Avançado de conexão à rede.

Observação: Se você quer usar o sistema Creston RoomView quando o projetor está desligado, você precisa ajustar as **Configurações de espera** no menu Avançado do projetor.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

4. Selecione o menu **Outros** e pressione **Enter**.

5. Configure o ajuste **Crestron RoomView** como **Activado** para permitir que o projetor seja detectado.
6. Quando terminar, selecione **Concluído** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair do sistema de menu.
7. Desligue o projetor, depois ligue-o novamente para ativar a configuração.

Tema principal: Configuração do suporte Crestron RoomView

Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView

Após ter definido o seu projetor para usar o Crestron RoomView, você pode controlar e monitorar a projeção usando um navegador web compatível.

1. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.
2. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.

   Você verá a seguinte tela:

3. Selecione a fonte de entrada que você deseja controlar na Sources List (Lista de fontes). Você pode ver as fontes disponíveis utilizando a setas para cima e para baixo.
4. Para controlar remotamente a projeção, clique nos botões na tela que correspondem aos botões do controle remoto do projetor. Você pode percorrer as opções de botões na parte inferior da tela.

   Observação: Estes botões na tela não correspondem diretamente aos botões do controle remoto do projetor:

   - O botão **OK** funciona como o botão **Enter**
   - O botão **Menu** exibe o menu **Configuration** (Configuração)

5. Para exibir informações sobre o projetor, clique na guia **Info**.
6. Para alterar as configurações de senha do projetor e do Crestron, clique na guia **Tools** (Ferramentas), selecione as configurações exibidas na tela e clique em **Send** (Enviar).
7. Quando terminar de selecionar as configurações, clique em **Exit** (Sair) para sair do programa.

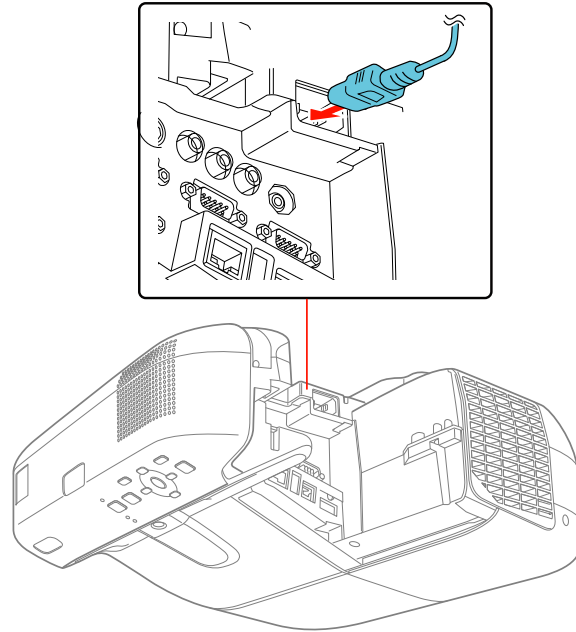
Tema principal: Configuração do suporte Crestron RoomView

Uso dos recursos básicos do projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os recursos básicos do projetor.

Ligar o projetor

Ligue o computador ou equipamento de vídeo que deseja usar antes de ligar o projetor para que ele possa exibir a fonte de imagem.

1. Conecte o cabo de alimentação à entrada de energia do projetor.

2. Conecte o cabo de alimentação a uma tomada elétrica.

   A luz de energia do projetor fica laranja. Isso indica que o projetor está recebendo energia, mas ainda não está ligado (está em modo de espera).

   Observação: Com Direct Power On ativado, o projetor liga assim que conectá-lo à tomada.

3. Pressione o botão de energia no projetor ou controle remoto para ligar o projetor.

   O projetor faz um bipe e a luz de energia pisca em verde enquanto o projetor aquece. Após cerca de 30 segundos, a luz de energia para de piscar e fica acesa em verde.

   Aviso: Nunca olhe diretamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Isso pode causar danos aos olhos e é especialmente perigoso para crianças e animais de estimação.

Se não vir uma imagem projetada imediatamente, tente o seguinte:

- Ligue o computador ou fonte de vídeo conectada.
- Insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play (se necessário).
- Pressione o botão **Source Search** no projetor ou controle remoto para detectar a fonte de vídeo.

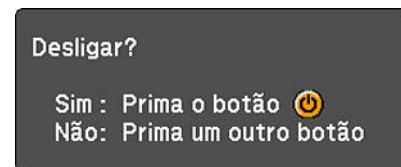
Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Desligar o projetor

Antes de desligar o projetor, desligue qualquer computador conectado a ele para que possa ver a tela do computador durante o desligamento.

Observação: Desligue o produto quando não for usá-lo para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com tempo.

1. Pressione o botão de energia no projetor ou no controle remoto.

   O projetor exibe uma tela de confirmação de desligamento.

2. Pressione o botão de energia novamente. (Para deixar ligado, pressione qualquer outro botão.)

   O projetor emite dois bipes, a lâmpada desliga e a luz de energia fica laranja.

   Observação: Com a tecnologia Instant Off da Epson, não há período de resfriamento, então é possível embalar o projetor para transporte imediatamente (se necessário).

   Cuidado: Não ligue o projetor imediatamente após desligá-lo. Ligar e desligar o projetor com frequência pode reduzir a vida útil da lâmpada.

3. Para transportar ou armazenar o projetor, certifique-se de que a luz de energia está acesa em laranja, depois desconecte o cabo de alimentação.

   Cuidado: Para evitar danos ao projetor ou à lâmpada, nunca desconecte o cabo de alimentação quando a luz de energia estiver verde ou piscando em laranja.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Seleção do idioma dos menus do projetor

Se quiser ver os menus do projetor e mensagens em outro idioma, você pode mudar a configuração Língua.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Extended** (Avançado) e pressione **Enter**.

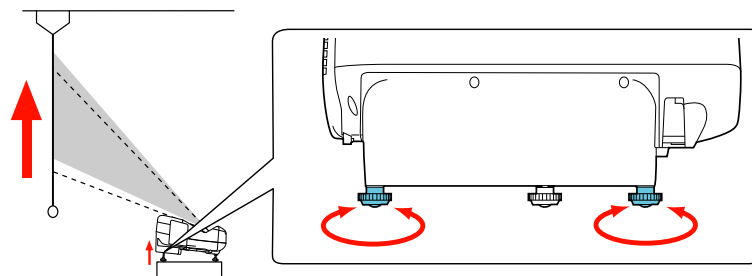
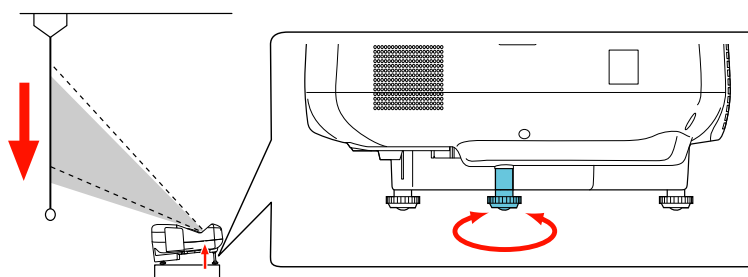
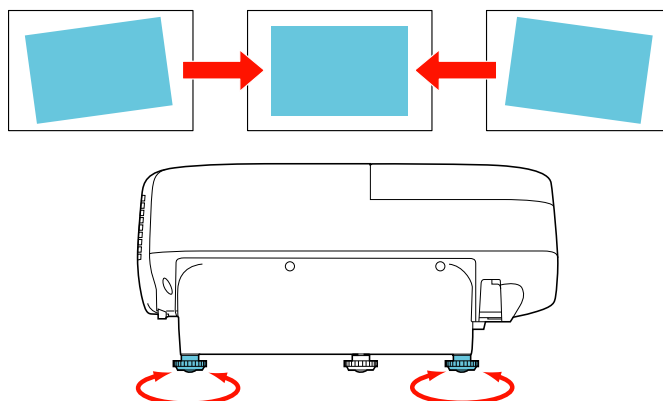
4. Selecione a configuração **Language** (Língua) e aperte **Enter**.
5. Selecione o idioma que deseja usar e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Ajuste da altura da imagem

Se estiver projetando de uma mesa ou outra superfície plana e a imagem estiver muito alta ou muito baixa, você pode ajustar a altura da imagem usando os pés ajustáveis do projetor. Certifique-se de que os pés tenham sido instalados.

Cuidado: A inclinação do projetor irá distorcer o formato da imagem e pode causar dificuldade em focar a imagem. Para uso interativo, certifique-se de que o projetor não está inclinado em um ângulo de mais de ± 3º na vertical ou na horizontal.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Para aumentar a imagem, estenda os pés traseiros, girando-os.

3. Para baixar a imagem, estenda o pé da frente, girando-o.

4. Se a imagem está torta, gire os pés traseiros para ajustar a altura deles.

Se a imagem projetada estiver irregular, você precisa ajustar a forma da imagem.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Conceitos relacionados

Formato da imagem

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Formato da imagem

Você pode projetar uma imagem regular colocando o projetor diretamente em frente à tela e mantendo-o nivelado. Se colocou o projetor em ângulo com relação à tela ou inclinado para cima ou para baixo, talvez seja preciso corrigir o formato da imagem para uma melhor qualidade de exibição.

Observação: Para uso interativo, a imagem deve ser uniformemente retangular, sem distorção.

Correção da forma da imagem com os botões Keystone

Correção do formato da imagem com Quick Corner

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

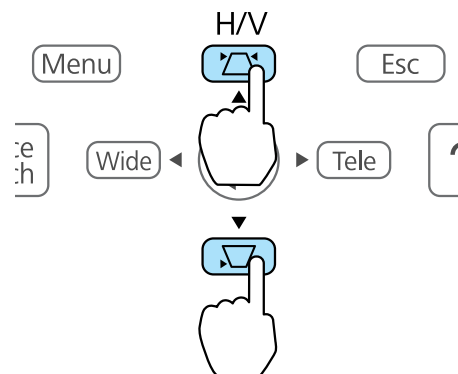
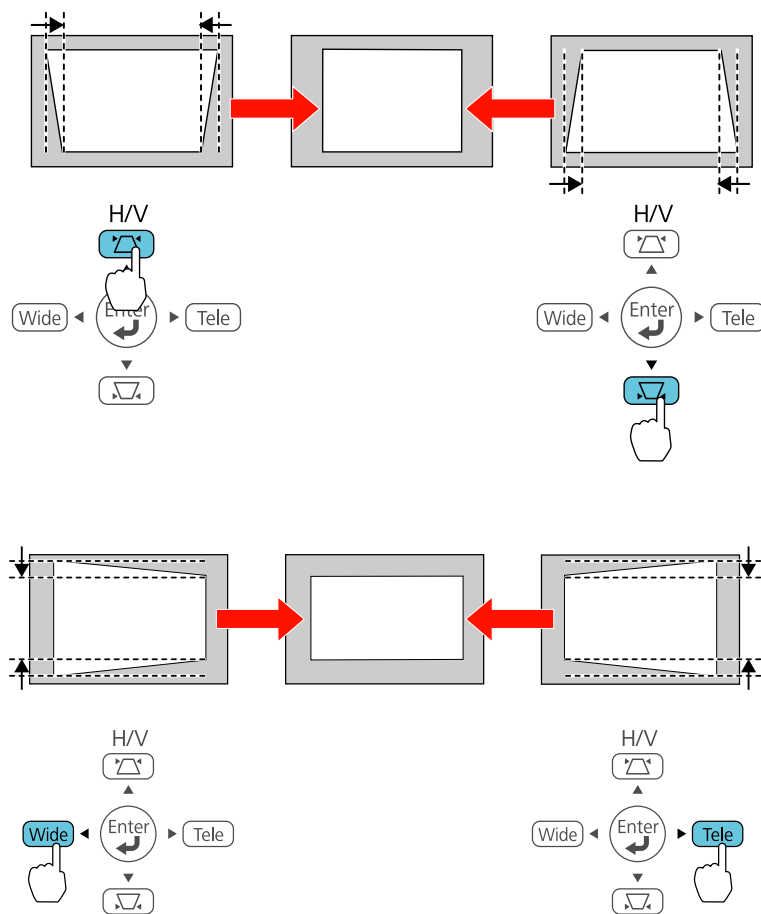
Correção da forma da imagem com os botões Keystone

Você pode usar os botões de correção de efeito trapézio do projetor para corrigir a forma de uma imagem retangular que está irregular nos lados.

Observação: Para uso interativo, certifique-se de que o grau de correção de keystone horizontal e vertical não é mais do que ± 6º.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

   Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Pressione um desses botões de keystone no painel de controle para exibir a tela de ajuste de efeito trapézio.

3. Pressione um botão keystone no painel de controle do projetor para ajustar o formato da imagem.

Observação: Os botões de ajuste de keystone horizontal são marcados como **Wide** e **Tele**.

Depois da correção, sua imagem será ligeiramente menor.

Observação: Se o projetor estiver instalado fora de alcance, você também pode corrigir a forma da imagem usando as configurações Keystone nos menus do projetor.

Tema principal: Formato da imagem

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Correção do formato da imagem com Quick Corner

Você pode usar a configuração Quick Corner do projetor para corrigir a forma e o tamanho da imagem que está retangularmente irregular em todos os lados.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

   Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.

4. Selecione a configuração **Keystone** e pressione **Enter**.
5. Selecione a configuração **Quick Corner** e pressione **Enter**. Em seguida pressione **Enter** novamente.

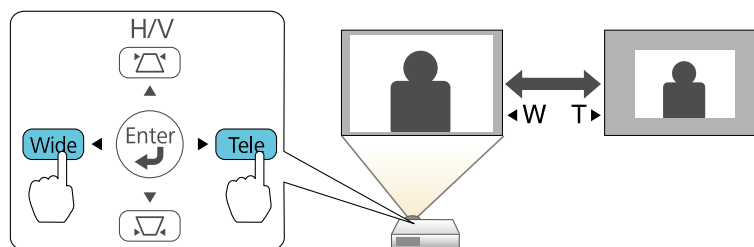
   Você verá a tela de ajuste Quick Corner.

6. Use os botões de seta no projetor ou controle remoto para selecionar o canto da imagem que deseja ajustar. Em seguida pressione **Enter**.
7. Pressione os botões de seta para ajustar a forma da imagem conforme necessário.
8. Quando terminar, pressione **Esc**.

Tema principal: Formato da imagem

Redimensionamento da imagem com o os botões Wide e Tele

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Para aumentar o tamanho da imagem, pressione o botão **Wide** no painel de controle do projetor.

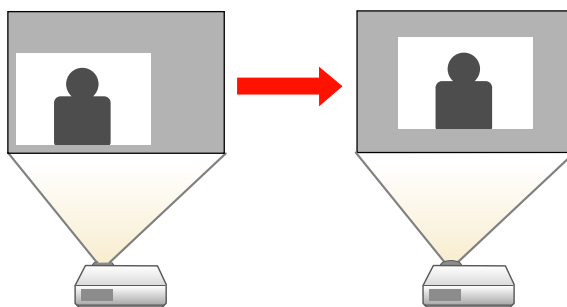
3. Para reduzir o tamanho da imagem, pressione o botão **Tele**.

Observação: Se o projetor estiver instalado fora de alcance, você também pode ajustar o tamanho da imagem usando a configuração de zoom nos menus do projetor.

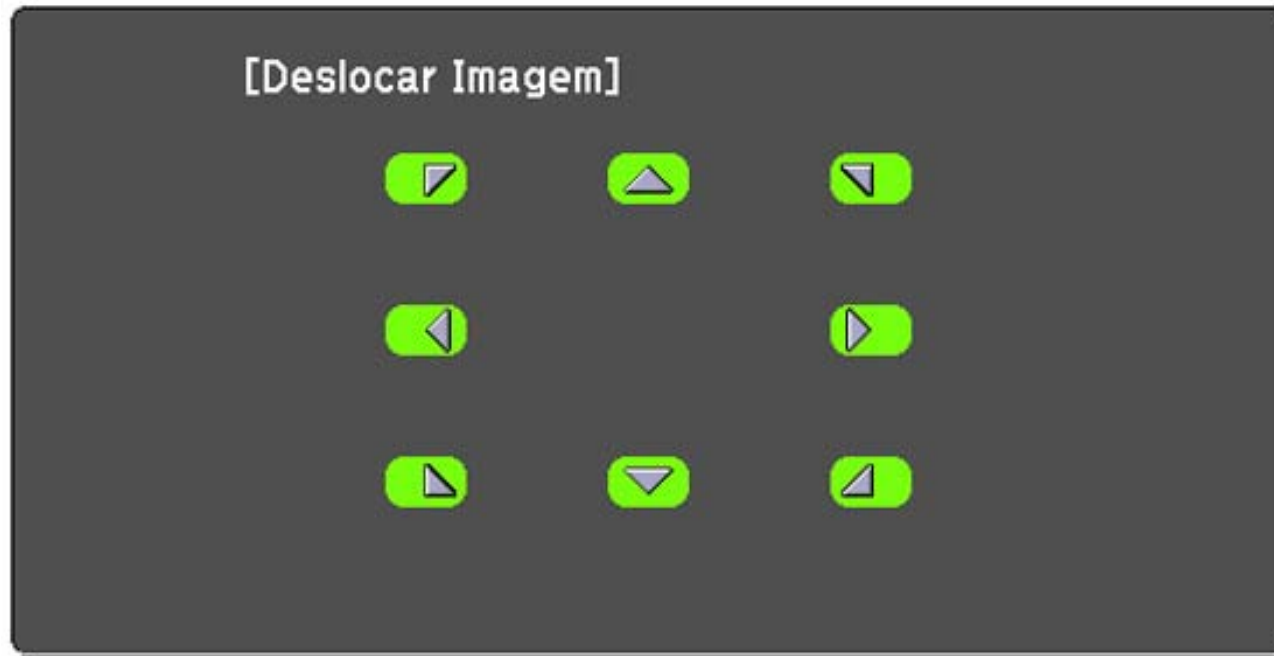
Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Ajuste da posição da imagem

Você pode usar o recurso de deslocamento de imagem para ajustar a posição da imagem sem mover o projetor.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Ajuste o tamanho da imagem usando os botões **Wide** e **Tele**.

Depois de ajustar o tamanho da imagem, a tela de deslocamento de imagem é exibida automaticamente.

3. Use os botões de seta no projetor ou no controle remoto para ajustar a posição da imagem.

   Observação: Você também pode usar o menu Definição para ajustar a função **Deslocar Imagem**.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

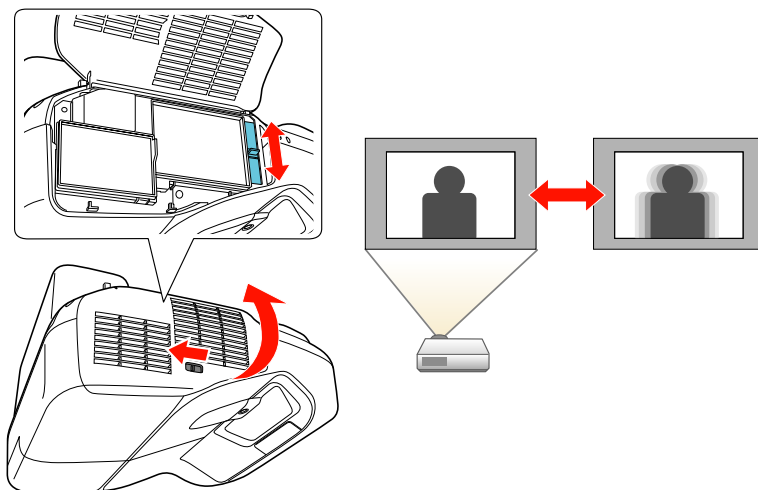
Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Ajuste do foco da imagem

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

   Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Deslize a alavanca para abrir a tampa do filtro de ar na lateral do projetor.
3. Levante ou abaixe a alavanca de foco para tornar a imagem mais nítida.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Operação do controle remoto

O controle remoto permite que você controle o projetor de qualquer lugar da sala, até 19,7 pés (6 m) de distância. Você pode apontar para a tela ou lousa, ou para a frente ou para a parte de trás do projetor.

Certifique-se de apontar o controle remoto para os receptores do projetor nos ângulos listados aqui.

Observação: Evite usar o controle remoto sob lâmpadas fluorescentes fortes ou sob luz solar direta, ou o projetor pode não responder aos comandos. Se não for usar o controle remoto por um longo período de tempo, retire as pilhas.

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Uso do controle remoto como um ponteiro de apresentação

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

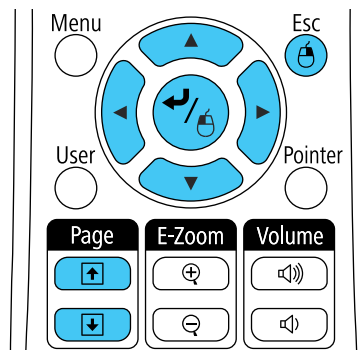
Tarefas relacionadas

Substituição das pilhas do controle remoto

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Você pode usar o controle remoto do projetor como um mouse sem fio para poder controlar a apresentação do computador a distância.

Observação: Este recurso não pode ser usado junto com as canetas interativas. Se você quiser usar o controle remoto como um mouse sem fio, você precisa alterar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor.

1. Conecte o projetor ao computador usando a porta **USB-B**, **Computer** ou **HDMI** do projetor para exibir vídeo.
2. Se você conectou o seu computador à porta **Computer** ou **HDMI**, também conecte um cabo USB à porta USB **USB-B** do projetor e a uma porta USB do seu computador (para obter suporte para mouse sem fio).
3. Inicie a sua apresentação.
4. Use os seguintes botões no controle remoto para controlar sua apresentação:
   - Para mover por slides ou páginas, pressione os botões **Page** para cima ou para baixo.

   - Para mover o cursor na tela, use os botões de seta.
   - Para clicar com o botão esquerdo, pressione o botão ↵ uma vez (pressione duas vezes para duplo-clique).
   - Para clicar com o botão direito, pressione o botão **Esc**.

- Para arrastar e soltar, mantenha o botão ↵ pressionado enquanto move o cursor com os botões de seta, depois solte o botão ↵ no destino.

Tema principal: Operação do controle remoto

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Uso do controle remoto como um ponteiro de apresentação

Você pode usar o controle remoto do projetor como um ponteiro para poder chamar atenção para informações importantes durante a apresentação. A forma padrão do ponteiro é uma seta, mas você pode selecionar uma outra forma usando o menu Definição.

1. Pressione o botão **Pointer** no controle remoto.
2. Use os botões de seta no controle remoto para posicionar o ponteiro na tela.
3. Pressione **Esc** para tirar o ponteiro da tela.

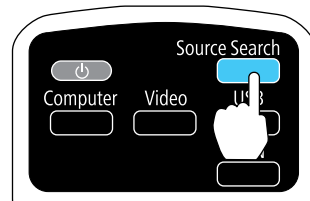
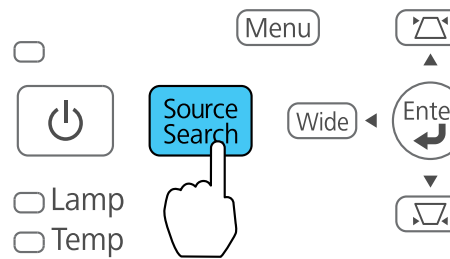
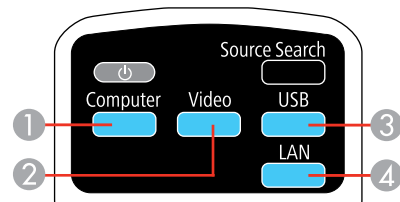
Tema principal: Operação do controle remoto

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Seleção de uma fonte de imagem

Se conectou múltiplas fontes de imagem ao projetor, como um computador e um leitor de DVD, você pode querer trocar de uma fonte de imagem para outra.

1. Certifique-se de que a fonte de imagem conectada que deseja usar está ligada.
2. Para fontes de imagem de vídeo, insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione Play (se necessário).
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Pressione o botão **Source Search** no projetor ou controle remoto até ver a imagem da fonte de vídeo que deseja.

- Pressione o botão para a fonte que deseja no controle remoto. Se houver mais de uma porta para aquela fonte, pressione o botão novamente para navegar pelas fontes.

1 Fontes de porta Computer

2 Fontes de vídeo e HDMI

3 Fontes de porta USB (monitor de computador e dispositivos externos)

4 Fonte de rede (LAN)

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Modos de projeção

Dependendo de como posicionou o projetor, talvez seja preciso mudar o modo de projeção para que suas imagens projetem corretamente.

- **Front/Upside Down** (configuração padrão) inverte a imagem para projetar de cabeça para baixo de uma parede ou do teto. Este modo também deve ser usado quando você montar o projector verticalmente sobre uma mesa para criar uma superfície de trabalho interativa.
- **Frontal** permite que projete de uma mesa em frente à tela.
- **Rear/Upside Down** inverte a imagem vertical e horizontalmente para projetar de uma parede ou do teto e por trás de uma tela translúcida.
- **Posterior** inverte a imagem horizontalmente para projetar por trás de uma tela translúcida.

Observação: Os dois modos traseiros não podem ser usados com as canetas interativas.

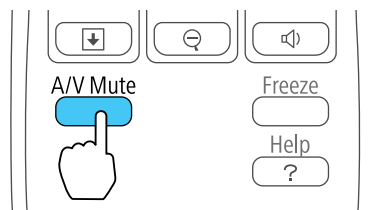
Você pode mudar o modo de projeção usando o controle remoto ou mudando a configuração **Projeção** no menu **Avançado**.

Mudança do modo de projeção usando o controle remoto
Mudança do modo de projeção usando os menus

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Mudança do modo de projeção usando o controle remoto

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem verticalmente.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Mantenha o botão **A/V Mute** pressionado no controle remoto por cinco segundos.

A imagem desaparece brevemente e reaparece invertida.

3. Para voltar a projeção ao modo original, mantenha pressionado o botão **A/V Mute** por cinco segundos novamente.

Tema principal: Modos de projeção

Mudança do modo de projeção usando os menus

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem vertical ou horizontalmente usando os menus do projetor.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
4. Selecione a configuração **Projecção** e pressione **Enter**.
5. Selecione um modo de projeção e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Modos de projeção

Relação de aspecto da imagem

O projetor pode exibir imagens em diferentes proporções de largura-altura chamadas relações de aspecto. Normalmente o sinal de entrada da fonte de vídeo determina a relação de aspecto da imagem. Contudo, para certas imagens, você pode mudar a relação de aspecto para preencher sua tela pressionando um botão no controle remoto.

Se você sempre quiser usar uma relação de aspecto em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecionar usando os menus do projetor.

Mudança da relação de aspecto da imagem

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

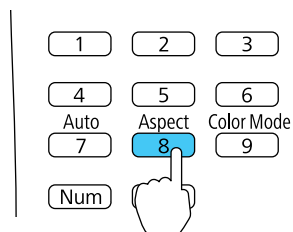
Referências relacionadas

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Mudança da relação de aspecto da imagem

Você pode mudar a relação de aspecto da imagem exibida para redimensioná-la.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.

2. Pressione o botão **Aspect** no controle remoto.

A forma e tamanho da imagem muda, e o nome da relação de aspecto aparece rapidamente na tela.

3. Para ver as relações de aspecto disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Aspect** repetidamente.

Tema principal: Relação de aspecto da imagem

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Você pode selecionar as seguintes relações de aspecto, dependendo do sinal de entrada da fonte de imagem.

Observação: Faixas pretas e imagens cortadas podem ser projetadas em certas relações de aspecto, dependendo da relação de aspecto e da resolução do sinal de entrada.

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Automático	Ajusta a relação de aspecto automaticamente de acordo com a configuração de **Resolução**.
Modo Normal	Exibe imagens usando toda a área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
16:9	Converte a relação de aspecto da imagem para 16:9.
Modo Total	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção, mas não mantém a relação de aspecto.

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Zoom	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
Nativa	Exibe imagens como elas são (relação de aspecto e resolução são mantidas).

Observação: A configuração **Automático** de relação de aspecto está disponível apenas com fontes de imagem HDMI.

Tema principal: Relação de aspecto da imagem

Modo cor

O projetor oferece diferentes modos de cor para fornecer os melhores brilho, contraste e cor para uma variedade de ambientes de visualização e tipos de imagem. Você pode selecionar um modo designado para adequar a sua imagem ao ambiente, ou testar com os modos disponíveis.

Se você sempre quiser usar um modo de cor em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecionar usando os menus do projetor.

Mudança do Modo cor

Modos de cor disponíveis

Ativar o ajuste Íris Automática

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

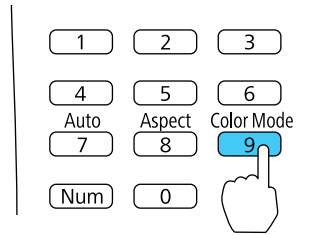
Referências relacionadas

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Mudança do Modo cor

Você pode mudar o Modo Cor do projetor usando o controle remoto para melhorar a imagem para o seu ambiente de visualização.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Se estiver projetando de um leitor de DVD ou outra fonte de vídeo, insira um disco ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play, se necessário.

3. Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para mudar o Modo cor.

A aparência da imagem muda e o nome do Modo cor aparece rapidamente na tela.

4. Para ver todos os modos cor disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Color Mode** repetidamente.

Tema principal: Modo cor

Modos de cor disponíveis

Você pode ajustar o projetor para usar esses modos de cor, dependendo da fonte de entrada que estiver usando:

Modo cor	Descrição
Apresentação	Melhor para apresentações em cores em salas iluminadas
Teatro	Melhor para filmes projetados em salas escuras
Desporto	Melhor para imagens de TV em salas iluminadas (somente vídeo, S-Video ou vídeo composto)
Foto	Melhor para imagens estáticas projetadas em salas iluminadas
sRGB	Melhor para imagens de computador sRGB padrão
Quadro preto	Melhor para apresentações em um quadro de giz verde (ajusta as cores conforme necessário)
Quadro branco	Melhor para apresentações em um quadro branco (ajusta as cores conforme necessário)
Dinâmico	Melhor para video-games em salas iluminadas

Tema principal: Modo cor

Ativar o ajuste Íris Automática

Em certos modos de cor, você pode ativar a configuração Íris Automática para otimizar automaticamente a imagem com base no brilho do conteúdo do projeto.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Imagem** e pressione **Enter**.

4. Selecione a configuração **Íris Automática** e selecione **Activado**.

   Observação: Você pode ativar ou desativar a **Íris Automática** para cada Modo cor compatível com esta função. Você não pode alterar a definição de **Íris Automática** quando estiver usando a configuração de **Sub-título**.

5. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

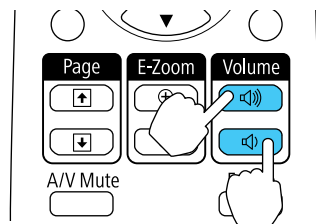
Tema principal: Modo cor

Controle do volume com os botões de volume

Os botões de volume controlam o sistema de alto-falante interno do projetor ou qualquer alto-falante externo que esteja conectado ao projetor.

Você deve ajustar o volume separadamente para cada fonte de entrada conectada.

1. Ligue o projetor e comece uma apresentação que inclua áudio.

2. Para aumentar ou diminuir o volume, pressione os botões **Volume** no controle remoto.

Uma medição do volume aparece na tela.

3. Para definir o volume em um nível específico para uma fonte de entrada, use o menu do projetor.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Projeção de um show de slides

É possível usar a função Slideshow do projetor quando conecta um dispositivo USB que contenha arquivos de imagens compatíveis. Isso lhe permite exibir um show de slides rápida e facilmente e controlá-lo usando o controle remoto do projetor.

Características do slideshow

Tipos de arquivos compatíveis com a função Slideshow

Como iniciar um show de slides

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Conceitos relacionados

Projeção com dispositivo USB

Tarefas relacionadas

Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor

Características do slideshow

A função de Slideshow do seu projetor permite que faça o seguinte:

- Exibir imagens individuais
- Exibir uma apresentação de slides de todas as imagens em uma pasta

Tema principal: Projeção de um show de slides

Tipos de arquivos compatíveis com a função Slideshow

É possível usar os seguintes tipos de arquivo quando estiver usando a função Slideshow do projetor.

Observação: Para melhores resultados, coloque seus arquivos na mídia que é formatada em FAT16/32.

Conteúdo	Tipo de arquivo (extensão)	Detalhes
Imagem	.jpg	Certifique-se de que o arquivo não seja: • De formato CMYK • Formato progressivo • Altamente comprimido • De resolução acima de 8192 × 8192
	.bmp	Certifique-se de que a resolução do arquivo não está acima de 1280 × 800
	.gif	Certifique-se de que o arquivo não seja: • De resolução acima de 1280 × 800 • Animado
	.png	Certifique-se de que a resolução do arquivo não está acima de 1280 × 800

Tema principal: Projeção de um show de slides

Como iniciar um show de slides

Depois de conectar um dispositivo USB ao projetor, você pode mudar para a fonte de entrada USB e inciar o seu show de slides.

Observação: É possível alterar as opções de exibição de slides ou adicionar efeitos especiais, destacando **Opção** na parte inferior da tela e pressionando **Enter**.

1. Pressione o botão **USB** do controle remoto.

A tela **Slideshow** aparece.

2. Faça o seguinte, conforme necessário, para localizar os arquivos:
   - Caso necessite exibir arquivos localizados em uma subpasta no seu dispositivo, pressione os botões de seta para destacar a pasta e pressione o botão **Enter**.
   - Para voltar um nível de pasta no seu dispositivo, destaque **Voltar para cima** e pressione **Enter**.
   - Para visualizar as imagens adicionais em uma pasta, selecione **Página seguinte** ou **Página anterior** e pressione **Enter**.
3. Execute um dos seguintes procedimentos para começar o seu show de slides:
   - Para exibir uma imagem individual, pressione os botões de seta para destacar a imagem e pressione **Enter**. (Pressione o botão **Esc** para regressar à tela da lista de arquivo.)
   - Para exibir uma apresentação de slides de todas as imagens em uma pasta, pressione as teclas de seta para destacar a opção de **Slideshow**, na parte inferior da tela e pressione **Enter**.

   Observação: Se os nomes de arquivo tiverem mais de 8 caracteres ou incluírem símbolos não suportados, os nomes dos arquivos podem ser reduzidos ou alterados apenas na tela.

4. Enquanto projeta, use os seguintes comandos para controlar a exibição, conforme necessário:
   - Para girar a imagem exibida, pressione o botão de seta para cima ou para baixo.
   - Para mover-se para a imagem seguinte ou anterior, pressione o botão de seta para a esquerda ou para a direita.

5. Para parar a exibição, siga as instruções na tela ou pressione o botão **Esc**.

Opções de exibição de apresentação de slides

Tema principal: Projeção de um show de slides

Tarefas relacionadas

Desconexão de um dispositivo USB ou de uma câmera do projetor

Opções de exibição de apresentação de slides

Você pode selecionar as seguintes opções de exibição quando estiver usando a função de Slideshow do projetor.

Definição	Opções	Descrição
Ordem de visualização	**Ordem de nomes**	Exibe os arquivos por ordem alfabética
	Ordem de datas	Exibe os arquivos por ordem cronológica
Ordem	**Crescente**	Classifica os arquivos do primeiro ao último
	Decrescente	Classifica os arquivos do último ao primeiro
Execução contínua	**Activado**	Mostra uma apresentação de slides contínua
	Desactivado	Mostra uma apresentação de slides uma vez

Definição	Opções	Descrição
Tempo comutação ecrã	**Não**	Não exibe o próximo arquivo automaticamente
	1 segundo a **60 segundos**	Exibe os arquivos durante o tempo selecionado e muda para o próximo arquivo automaticamente
Efeito	**Limpar**	Transições entre as imagens com efeito de rodo
	Dissolver	Transições entre as imagens com efeito de dissolução
	Aleatória	Transições entre as imagens com efeito variados

Tema principal: Como iniciar um show de slides

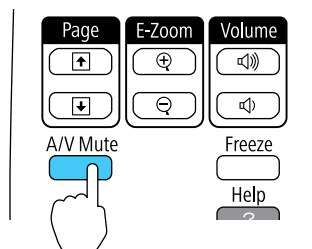
Ajuste dos recursos do projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os ajustes de recurso do projetor.

Desativação temporária da imagem e do som

Você pode desativar temporariamente a imagem e o som projetados se quiser redirecionar a atenção da plateia durante uma apresentação. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

Se quiser exibir uma imagem como o logo de uma empresa ou foto quando a apresentação for parada, você pode configurar este recurso usando os menus do projetor.

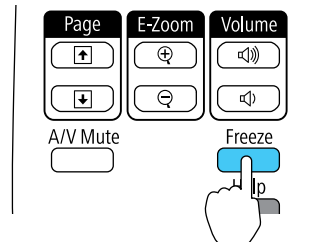
1. Pressione o botão **A/V Mute** no controle remoto para parar a projeção e silenciar qualquer som temporariamente.

2. Para reativar a imagem e o som, pressione o botão **A/V Mute** novamente.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Interrupção temporária da ação do vídeo

É possível interromper a ação em um vídeo ou apresentação de computador temporariamente e manter a imagem atual na tela. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

Observação: Você também pode parar o vídeo usando as canetas interativas.

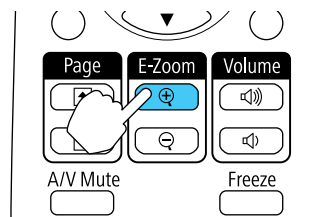
1. Pressione o botão **Freeze** no controle remoto para parar a ação do vídeo.

2. Para reiniciar a ação do vídeo em progresso, aperte o botão **Freeze** novamente.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Ampliação e redução de imagens

Você pode chamar atenção para partes da apresentação dando zoom em uma parte da imagem para aumentá-la na tela.

Observação: Você também pode ampliar a sua imagem usando as canetas interativas.

1. Pressione o botão **E-Zoom** no controle remoto.

   Você verá um ponteiro de coordenadas no centro da área a ser ampliada.

2. Use os seguintes botões do controle remoto para ajustar a imagem aumentada.
   - Use os botões de seta para posicionar o ponteiro na área da imagem que deseja ampliar.

- Pressione o botão **E-Zoom +** repetidamente para ampliar a área da imagem conforme necessário.
- Para mover pela área ampliada, use os botões de seta.
- Para reduzir o tamanho da imagem, pressione o botão **E-Zoom -** conforme necessário.
- Para retornar ao tamanho original da imagem, pressione **Esc**.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Recursos de segurança do projetor

Você pode proteger o projetor contra roubo ou uso não-intencional configurando os seguintes recursos de segurança:

- Segurança por senha para evitar que o projetor seja ligado e evitar mudanças à tela inicial e outras configurações.
- Segurança por bloqueio de botões para bloquear operação do projetor usando os botões no painel de controle.
- Cabos de segurança para prender fisicamente o projetor no lugar.

Tipos de segurança por senha
Bloqueio dos botões do projetor
Instalação de um cabo de segurança

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Tipos de segurança por senha

Você pode configurar esses tipos de segurança por senha usando uma senha compartilhada:

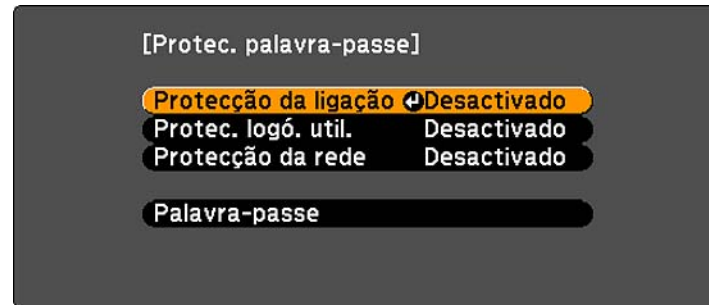
- A senha **Protecção da ligação** evita que qualquer um use o projetor sem antes digitar uma senha.
- Senha **Protec. logó. util.** evita que qualquer um mude a tela personalizada que o projetor pode exibir quando liga ou quando você usa o recurso A/V Mute. A presença da tela personalizada desencoraja roubo identificando o dono do projetor.
- A senha de **Protecção da rede** evita que qualquer um mude as configurações de rede nos menus do projetor.

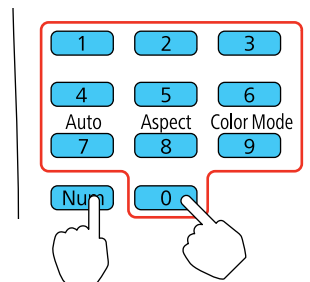
Configuração de uma senha
Seleção de tipos de segurança por senha
Digitar a senha para uso do projetor
Salvar um logotipo de usuário para exibição

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

Configuração de uma senha

Para usar segurança por senha, você deve definir uma senha.

1. Mantenha pressionado o botão **Freeze** no controle remoto até ver o menu Protect. palavra-passe. Isso leva cerca de cinco segundos.

2. Pressione a seta para baixo para selecionar **Palavra-passe** e pressione **Enter**.

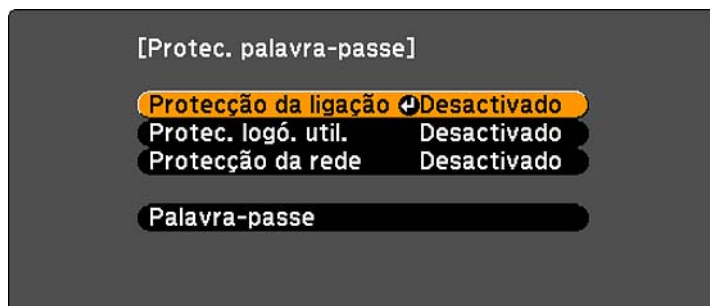
   Você verá o comando “Deseja alterar a palavra-passe?”.
3. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
4. Mantenha o botão **Num** pressionado no controle remoto e use o teclado numérico para digitar uma senha de quatro dígitos.

   A senha é mostrada como **** enquanto digitada. Depois verá o comando de confirmação.
5. Digite a senha novamente.

Você verá a mensagem “Palavra-passe aceite”.

6. Pressione **Esc** para retornar ao menu Protec. palavra-passe.
7. Anote a senha e guarde-a em um local seguro caso a esqueça.

Tema principal: Tipos de segurança por senha

Seleção de tipos de segurança por senha

Depois de definir uma senha, você verá o menu Protect. palavra-passe. Selecione os tipos de segurança por senha que deseja usar.

Se não vir este menu, mantenha o botão **Freeze** do controle remoto pressionado por cinco segundos até que o menu apareça.

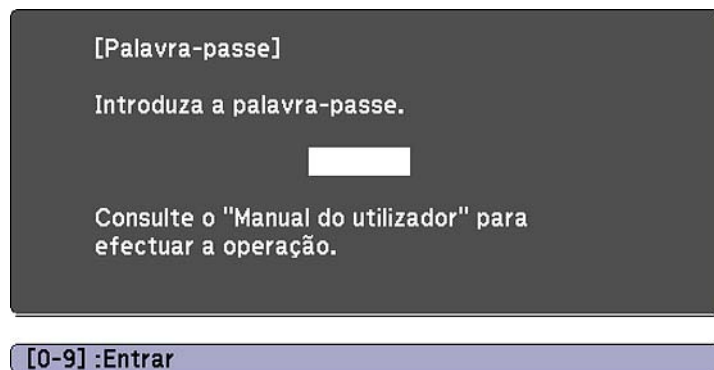
1. Para evitar uso não-autorizado do projetor, selecione **Protecção da ligação**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** novamente e depois pressione **Esc**.
2. Para evitar mudanças à tela Logótipo utilizador ou às configurações de exibição relacionadas, selecione **Protec. logó. util.**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** e depois pressione **Esc**.
3. Para evitar mudanças às configurações de rede, selecione **Protecção da rede**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** novamente e depois pressione **Esc**.

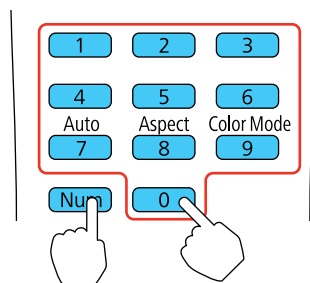
Você pode colocar o adesivo de proteção por senha no projetor como uma proteção adicional.

Observação: Certifique-se de manter o controle remoto em um local seguro. Se você o perder, não será possível digitar a senha necessária para usar o projetor.

Tema principal: Tipos de segurança por senha

Digitar a senha para uso do projetor

Se uma senha for definida e uma senha **Protecção da ligação** estiver habilitada, você verá uma solicitação para digitar a senha sempre que ligar o projetor.

Você deve digitar a senha correta para usar o projetor.

1. Mantenha o botão **Num** no controle remoto pressionado enquanto digita a senha usando o teclado numérico.

A tela da senha fecha.

2. Se a senha estiver incorreta, as seguintes situações poderão acontecer:
   - Você verá a mensagem “Palavra-passe incorrecta” e uma solicitação para tentar novamente. Digite a senha correta para continuar.
   - Se você digitar uma senha incorreta várias vezes em sucessão, o projetor exibirá um código e uma mensagem pedindo que contate o suporte EPSON. Quando você contatar o suporte

EPSON, forneça o código apresentado e prova de comprar para obter assistência para destravar o projetor.

Tema principal: Tipos de segurança por senha

Salvar um logotipo de usuário para exibição

Você pode transferir uma imagem para o projetor e depois exibi-la sempre que o projetor ligar. Também é possível exibir a imagem quando o projetor não estiver recebendo um sinal ou quando você parar a projeção temporariamente (usando a função A/V Mute). Esta imagem transferida é chamada de tela de logotipo do usuário.

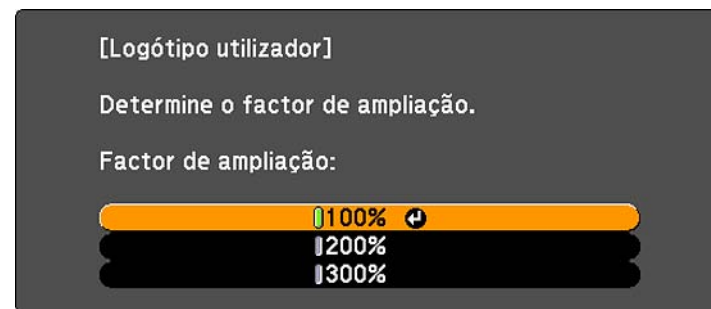
A imagem selecionada como logotipo de usuário pode ser uma foto, gráfico, ou logo de empresa, o que é útil para identificar o dono do projetor para ajudar a impedir furto. Você pode evitar mudanças ao logotipo de usuário se configurar uma senha para protegê-lo.

1. Exibe a imagem que quer projetar como o logotipo de usuário.
2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione a configuração **Logótipo utilizador** e pressione **Enter**.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como logotipo do usuário.
4. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

   Você verá uma caixa de seleção sobre a imagem.
5. Use os botões de seta no controle remoto para selecionar a área da imagem que deseja usar como logo do usuário e pressione **Enter**.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja selecionar esta área da imagem.
6. Selecione **Sim** e pressione **Enter**. (Se deseja mudar a área selecionada, selecione **Não**, pressione **Enter** e repita a última etapa.)

   Você verá o menu Factor de ampliação na tela Logótipo utilizador.

7. Selecione uma porcentagem de zoom e pressione **Enter**.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja salvar a imagem como logotipo do usuário.

8. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

   Observação: Leva alguns momentos para o projetor salvar a imagem; não use o projetor, o controle remoto, ou qualquer equipamento conectado até que tenha terminado.

   Você verá uma mensagem de conclusão.

9. Pressione **Esc** para sair da tela de mensagem.
10. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
11. Selecione **Visor** e pressione **Enter**.
12. Selecione quando deseja exibir a tela de logotipo do usuário:
    - Para exibi-la quando não houver nenhum sinal, selecione **Visualizar fundo** e defina como **Logo**.
    - Para exibi-la sempre que ligar o projetor, selecione **Ecrã inicial** e defina como **Activado**.
    - Para exibi-la quando pressionar o botão **A/V Mute**, selecione **A/V Mute** e defina como **Logo**.

Para evitar que qualquer pessoa mude as configurações de logotipo de usuário sem antes digitar uma senha, defina uma senha e ative segurança do logotipo de usuário.

Tema principal: Tipos de segurança por senha

Bloqueio dos botões do projetor

Você pode bloquear os botões no painel de controle do projetor para evitar que qualquer um use o projetor. É possível bloquear todos os botões ou todos os botões com exceção do botão de energia.

1. Pressione o botão **Menu**.

2. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.

3. Selecione a configuração **Bloqueio operação** e pressione **Enter**.
4. Selecione um desses tipos de bloqueio e pressione **Enter**:
    - Para bloquear todos os botões do projetor, selecione **Bloqueio geral**.
    - Para bloquear todos os botões com exceção do botão de energia, selecione **Bloqueio operação**.

    Você verá uma mensagem de confirmação.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

Desbloqueio dos botões do projetor

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

Desbloqueio dos botões do projetor

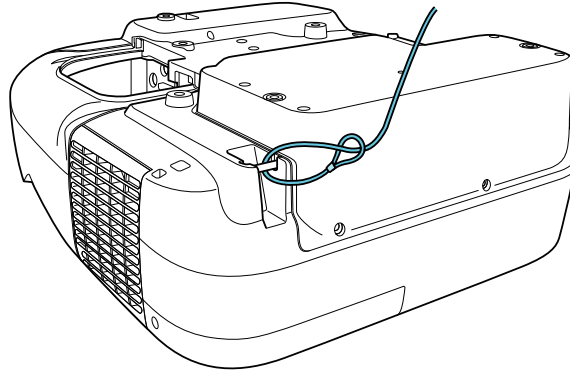
Se os botões do projetor estão bloqueados, mantenha o botão **Enter** do painel de controle do projetor pressionado por sete segundos para desbloqueá-los.

Tema principal: Bloqueio dos botões do projetor

Instalação de um cabo de segurança

Você pode instalar dois tipos de cabos de segurança no projetor para desencorajar roubo.

- Use o encaixe de segurança na parte traseira do projetor para fixar um sistema Kensington Microsaver Security, disponível através de um revendedor autorizado de produtos EPSON.

- Use o ponto de fixação de cabo de segurança no projetor para fixar um cabo e prendê-lo a um móvel pesado.

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

Criar um padrão de usuário para exibir

Você pode transferir uma imagem para o projetor e depois exibi-la como um padrão para auxiliar em apresentações ao usar o recurso de Modelo. Esta imagem transferida é chamada de tela de Modelo de Usuário.

1. Exiba a imagem que quer projetar como padrão de usuário de um computador conectado ou fonte de vídeo.

2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.

3. Selecione a configuração **Modelo** e pressione **Enter**.
4. Selecione a configuração **Modelo de Usuário** e pressione **Enter**.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como padrão do usuário.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

   Observação: Leva alguns momentos para o projetor salvar a imagem; não use o projetor, o controle remoto, ou qualquer equipamento conectado até que tenha terminado.

   Você verá uma mensagem de conclusão.
6. Pressione **Esc** para sair da tela de mensagem.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Uso das canetas interativas

As canetas interativas BrightLink transformam qualquer parede em uma lousa interativa, com ou sem um computador.

- Com um computador, você pode usar o Easy Interactive Tools. Este software permite que você use a caneta como um mouse para fazer anotações, salvar e interagir com o conteúdo do seu computador. Duas pessoas podem fazer anotações ao mesmo tempo.
- Sem um computador, você pode usar a barra de ferramentas interna (uma caneta de cada vez). Isto permite que faça anotações em imagens de uma câmera de documento, iPad, aparelho de DVD ou de outra fonte.

Siga as instruções nestas seções para usar as canetas interativas.

Uso das canetas

Uso do BrightLink com um computador

Ferramentas Easy Interactive Tools

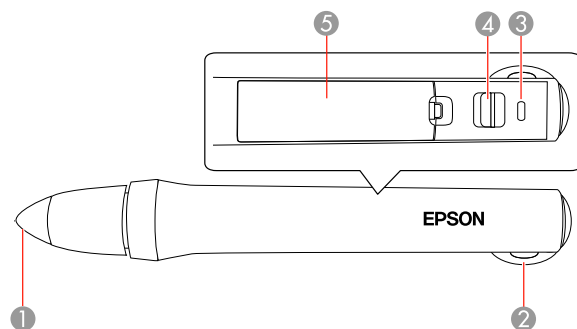
Ferramentas Tablet PC e Tinta do Windows

Uso do BrightLink sem um computador

Uso das canetas

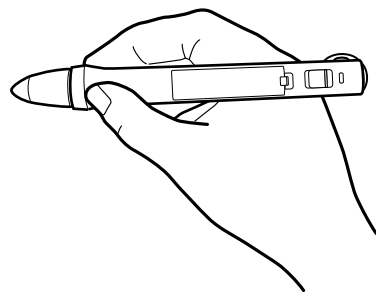
O seu projetor veio acompanhado de uma caneta azul e uma caneta laranja, identificada pela cor na extremidade da caneta. Você pode usar uma caneta com a barra de ferramentas embutida ou ambas as canetas ao mesmo tempo (uma de cada cor) com o Easy Interactive Tools.

Certifique-se de que as pilhas estão instaladas.

Observação: As canetas se desligam automaticamente após 20 minutos de inatividade. Deslize o botão para voltar a ligar a caneta.

1	Ponta da caneta
2	Fixação para alça ou cabo opcional
3	Luz da pilha
4	Interruptor de alimentação
5	Tampa da pilha

1. Para ligar a caneta, deslize o interruptor de alimentação.

   A luz verde acende por um momento. Se a pilha estiver com a carga baixa, a luz pisca.

   Observação: Para um melhor desempenho, mantenha a caneta perpendicular ao quadro, como mostrado abaixo. Não cubra a área preta perto da ponta da caneta.

2. Faça o seguinte para usar a caneta como um mouse:
   - Para clicar com o botão esquerdo do mouse, bata de leve na placa.

- Para dar duplo clique, bata de leve duas vezes.
- Para clicar com o botão direito do mouse, pressione a placa com a caneta por cerca de 3 segundos.
- Para clicar e arrastar, bata de leve e arraste com a caneta.
- Para mover o cursor, passe o mouse sobre o quadro sem tocá-lo.

3. Quando terminar de usar a caneta, deslize o interruptor de alimentação para desligá-lo.

Calibração automática
Calibração manual

Tema principal: Uso das canetas interativas

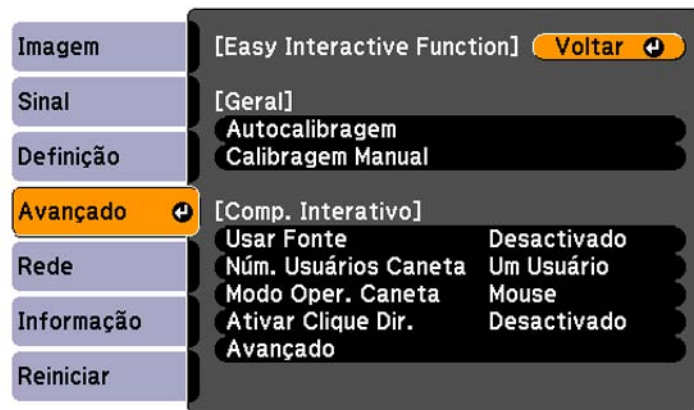
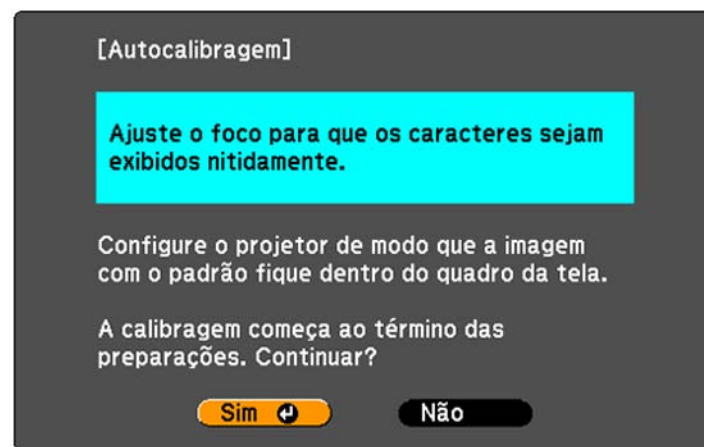
Tarefas relacionadas
Substituição da pilha da caneta

Calibração automática

A calibração coordena a posição da caneta com a localização do cursor. Você só precisa fazer a calibração a primeira vez que usar o projetor e não é necessário usar as canetas ou um computador para calibrar. Você não precisa calibrar novamente a menos que o projetor ou imagem seja movido, ou a imagem seja redimensionada.

Observação: Você pode iniciar a auto calibração se apertar o botão **User** no controle remoto ou se apertar o botão **Menu** no controle remoto conforme descrito a seguir.

1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.

2. Selecione a configuração **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.

3. Selecione **Autocalibragem** e aperte **Enter**.

4. Ajuste o foco, se necessário, abrindo a tampa no lado do projetor e deslizando a alavanca de foco.
5. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.

   Um padrão é exibido e o sistema é calibrado. Caso veja uma mensagem indicando que a calibração falhou, terá que calibrar manualmente.

A localização do cursor e a posição da caneta devem corresponder após a calibração. Se não, você pode precisar calibrar manualmente.

Tema principal: Uso das canetas

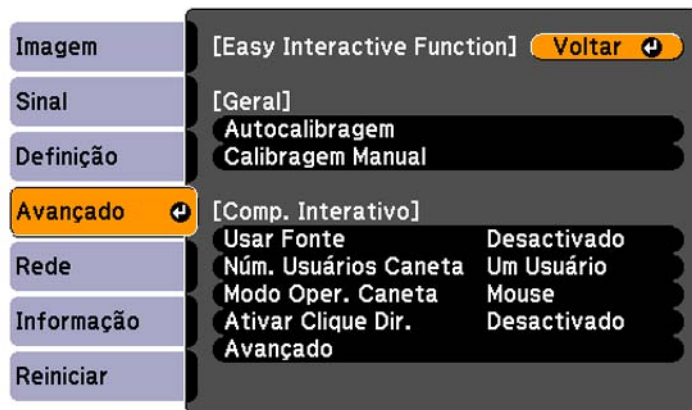
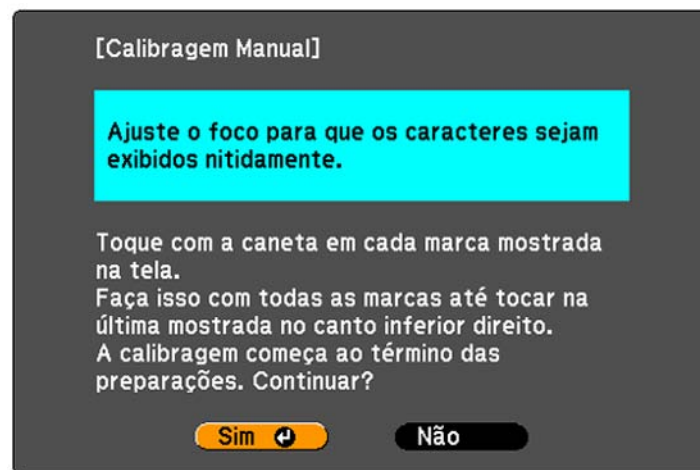
Tarefas relacionadas

Calibração manual

Calibração manual

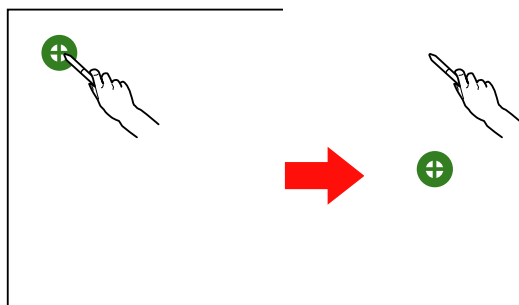
Se a posição do cursor e posição da caneta não correspondem após a calibração automática, você pode calibrar manualmente.

1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.

2. Selecione a configuração **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.

3. Selecione **Calibragem Manual** e aperte **Enter**.

4. Ajuste o foco, se necessário, abrindo a tampa no lado do projetor e deslizando a alavanca de foco.
5. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.

   Um círculo verde piscando aparece no canto superior esquerdo da imagem projetada.

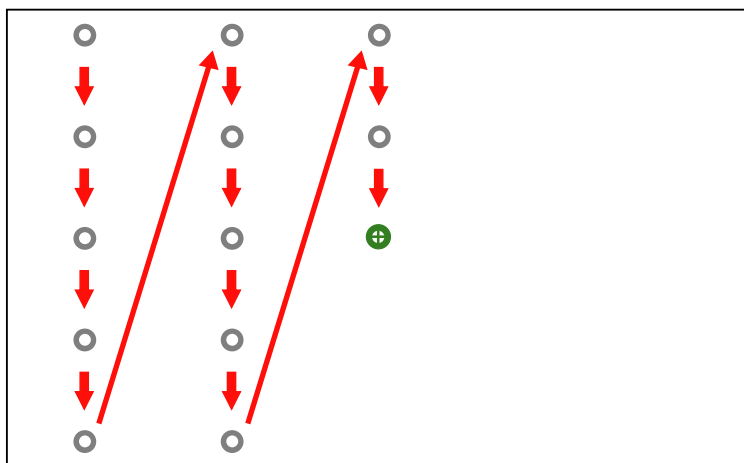
6. Toque no centro do círculo com a ponta da caneta.

   O círculo desaparece e você vê um outro círculo menor do que o primeiro.

   Observação: Para a calibração mais precisa, certifique-se de tocar no centro do círculo.

7. Toque no centro do próximo círculo, depois repita a operação. Quando você chegar ao fim da coluna, o próximo círculo aparece no topo de uma nova coluna.

   Observação: Certifique-se que não está bloqueando o sinal entre a caneta e o receptor de caneta interativa no projetor (próximo à janela de projeção no projetor).

   Se você cometer um erro, aperte o botão **Esc** no controle remoto para voltar ao círculo anterior. Para reiniciar o processo de calibração, pressione e segure o botão **Esc**.

8. Continue até que todos os círculos desapareçam.

Tema principal: Uso das canetas

Tarefas relacionadas

Calibração automática

Uso do BrightLink com um computador

Você pode conectar um computador ao projetor e instalar o software a partir do CD chamado "Epson Projector Software for Easy Interactive Function." Você pode então fazer o seguinte:

- Usar uma das canetas como um mouse para controlar o seu computador
- Usar o Easy Interactive Tools para fazer anotações com as duas canetas ao mesmo tempo
- Salve e imprima suas anotações
- Use o painel de entrada do Tablet PC em Windows 7 ou Windows Vista
- Use as ferramentas de Tinta para fazer anotações em aplicativos do Microsoft Office

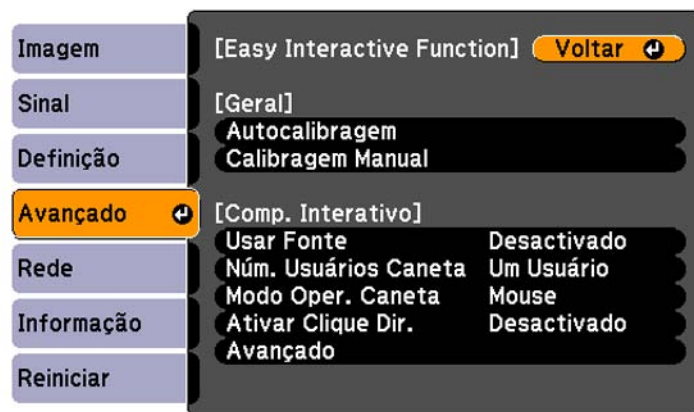
Ajuste da área de operação da caneta

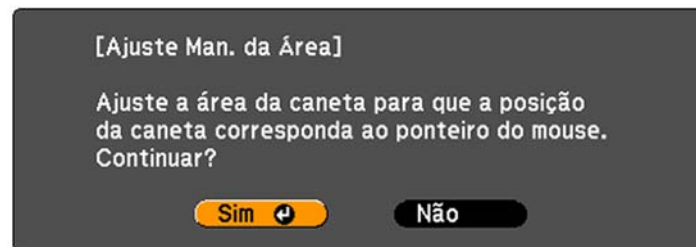
Tema principal: Uso das canetas interativas

Ajuste da área de operação da caneta

A área de operação da caneta é normalmente ajustada automaticamente se você conecta um computador diferente ou ajusta a resolução do computador. Se notar que a posição da caneta está incorreta, você pode ajustar a área da caneta manualmente.

1. Projete a área de trabalho do seu computador.
2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.

3. Selecione a configuração **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.

4. Selecione **Avançado** e aperte **Enter**.

5. Selecione **Ajuste Man. da Área** e aperte **Enter**.

6. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.

   O ponteiro do mouse se move em direção ao canto superior esquerdo.
7. Quando o ponteiro do mouse para no canto superior esquerdo da imagem, toque a ponta do ponteiro com a caneta.

   O ponteiro do mouse se move em direção ao canto inferior direito.
8. Quando o ponteiro do mouse para no canto inferior direito da imagem, toque a ponta do ponteiro com a caneta.

Tema principal: Uso do BrightLink com um computador

Ferramentas Easy Interactive Tools

O projetor vem com um CD contendo o software Easy Interactive Tools para uso com um computador. O Easy Interactive Tools permite que você use sua caneta interativa como um mouse para navegar, selecionar, deslocar, desenhar, salvar e interagir com o conteúdo projetado a partir do seu computador.

Estes dois modos estão disponíveis:

- Modo interativo exibe a barra de ferramentas na imagem projetada e permite que você use a caneta como um mouse para abrir aplicativos, acessar links e operar barras de rolagem, por exemplo (usando uma caneta de cada vez). Você também pode anotar tudo o que é exibido a partir do seu computador (usando as duas canetas ao mesmo tempo).
- O modo de quadro branco permite projetar uma das três cores sólidas ou 6 padrões de fundo, e usar a barra de ferramentas para escrever ou desenhar no fundo. Você também pode importar imagens do seu computador ou de uma câmera de documentos. No modo de quadro branco, duas pessoas podem usar a caneta, ao mesmo tempo.

Observação: Antes de usar as ferramentas Easy Interactive Tools, certifique-se de que a opção **Usar Fonte** no menu Avançado está configurada para a porta de interface onde o seu computador está conectado.

Requisitos do sistema para o Easy Interactive Tools

Instalação das ferramentas Easy Interactive Tools

Iniciar e sair do Easy Interactive Tools

Uso do Easy Interactive Tools para o modo interativo

Uso das ferramentas Easy Interactive Annotation Tools

Uso do Easy Interactive Tools para o modo de quadro branco

Uso do Easy Interactive Tools para salvar, imprimir e mais

Tema principal: Uso das canetas interativas

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Requisitos do sistema para o Easy Interactive Tools

O seu sistema de computador deve atender aos requisitos do sistema aqui para usar o Easy Interactive Tools.

Requisito	Windows	Mac
Sistema operacional	Windows XP Professional, Home Edition e Tablet PC Edition (32 bits), exceto para o Service Pack 1	Mac OS X 10.4.x, 10.5.x, 10.6.x ou 10.7.x
	Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium e Home Basic (32 bits)	
	Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional, and Home Premium (32 e 64-bit); Home Basic (32-bit)	
CPU	Intel Pentium M 1.6 GHz ou mais rápido (Core2 Duo 1.2 GHz ou mais rápido recomendado)	Power PC G4 1.5 GHz ou mais rápido (Core Duo 1.5 GHz ou mais rápido recomendado)
Memória	512MB ou mais (1G ou mais recomendado)	
Espaço em disco rígido	100MB ou mais	
Visor	Resolução entre 1024 × 768 e 1920 × 1080, de cor de 16 bits ou superior	

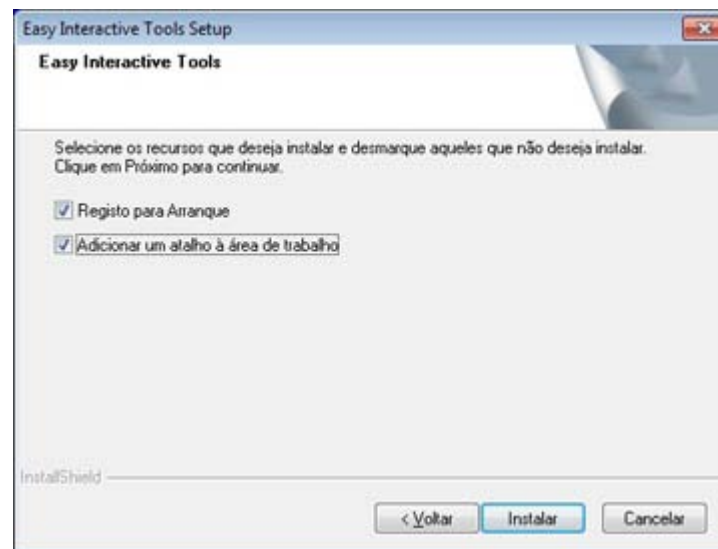
Tema principal: Ferramentas Easy Interactive Tools

Instalação das ferramentas Easy Interactive Tools

O software Easy Interactive Tools está incluído no CD "Epson Projector Software for Easy Interactive Function". Este CD também inclui o Easy Interactive Driver, que é necessário para o uso da caneta BrightLink em um Mac.

Observação: Você também pode baixar o software do site da Epson. Visite o site de suporte da Epson no endereço global.latin.epson.com/Suporte.

1. Insira o CD chamado "Epson Projector Software for Easy Interactive Function" na sua unidade de CD.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - **Windows**: caso veja a janela AutoPlay, selecione **Executar EIN_TTWInst.exe**. Caso veja a tela Controle de Conta de Usuário, selecione **Sim** ou **Continuar**.
   - **Mac OS X**: clique duas vezes no ícone **Install Navi** na janela Epson.

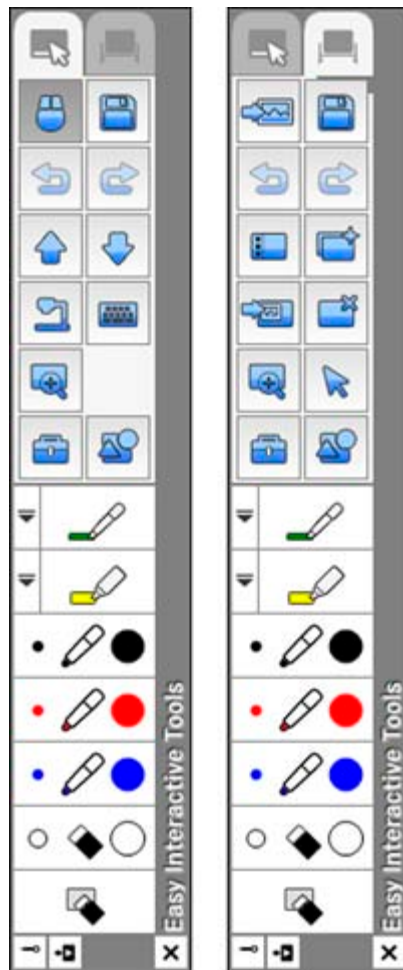
3. Siga as instruções na tela para instalar o software.
   Certifique-se de selecionar a opção **Registro para Arranque** (Windows) ou **Instalação fácil** (Mac OS X).

Observação: Em Mac OS X, você precisará reiniciar o computador depois de instalar o software.

Tema principal: Ferramentas Easy Interactive Tools

Iniciar e sair do Easy Interactive Tools

Certifique-se de que o Easy Interactive Tools está instalado no seu computador e que o computador está conectado ao projetor e ao módulo interativo.

1. Ligue o computador e espere até ver a imagem do seu desktop projetada.
2. Para iniciar o Easy Interactive Tools, siga um destes passos:
   - **Windows**: clique duas vezes no ícone do **Easy Interactive Tools** na sua área de trabalho ou selecione ou **Iniciar > Todos os programas** ou **Programas > EPSON Projector > Easy Interactive Tools**.
   - **Mac OS X**: Selecione **Aplicativos > Easy Interactive Tools > Easy Interactive Tools**.

A barra de ferramentas Easy Interactive Toolbar aparece na imagem projetada e uma seta aparece do outro lado da imagem.

Observação: A ilustração a seguir mostra a barra de ferramentas do modo interativo à esquerda e a barra de ferramentas do modo de quadro branco à direita. Você pode selecionar o ícone

Fechar para esconder a barra de tarefas, depois selecione a seta para exibir novamente a barra de tarefas.

3. Para sair do Easy Interactive Tools, selecione o **X** no canto inferior direito da barra de tarefas.

Tema principal: Ferramentas Easy Interactive Tools

Uso do Easy Interactive Tools para o modo interativo

Você pode usar a caneta como mouse e adicionar anotações para suas apresentações ou outros trabalhos exibidos a partir do seu computador. Siga as instruções fornecidas nestas seções para usar as ferramentas para o modo de mouse interativo.

Easy Interactive Tools para modo interativo

Uso do teclado virtual

Uso de uma câmera de documentos com o Easy Interactive Tools

Uso da lupa

Tema principal: Ferramentas Easy Interactive Tools

Easy Interactive Tools para modo interativo

	Muda para o modo interativo

	Muda para o modo de quadro branco
	Alterna entre os modos de mouse e caneta
	Salva a tela atual
	Desfaz múltiplas operações (uma de cada vez)
	Refaz várias operações (uma de cada vez)
	Vai para a página anterior em um navegador ou programa de software
	Vai para a próxima página em um navegador ou programa de software
	Exibe a imagem de uma câmera de documentos conectada ao computador via USB
	Usa um teclado na tela para inserir texto em um site ou em um navegador ou outro programa de software
	Usa a lupa para mostrar uma visão ampliada da imagem no centro da tela
	Exibe ferramentas adicionais para salvar, imprimir e mais
	Adiciona um círculo, quadrado, triângulo ou outra forma

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para o modo interativo

Uso do teclado virtual

Você pode inserir texto em um navegador ou outro programa, como um processador de texto ou planilha.

1. Abra seu navegador da internet ou outro programa.

2. Selecione a ferramenta de Teclado virtual.

   Você vê o teclado na tela.

3. Toque no campo projetado, onde você deseja inserir texto.
4. Selecione as letras e números no teclado na tela.

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para o modo interativo

Uso de uma câmera de documentos com o Easy Interactive Tools

Você pode conectar uma câmera de documentos ao seu computador e usar o Easy Interactive Tools para fazer anotações e trabalhar com qualquer imagem projetada a partir da câmera.

1. Conecte uma câmera de documentos à porta USB do seu computador e foque na imagem que deseja projetar.
2. Selecione a ferramenta Câmera para documentos.

   Você verá uma janela como esta:

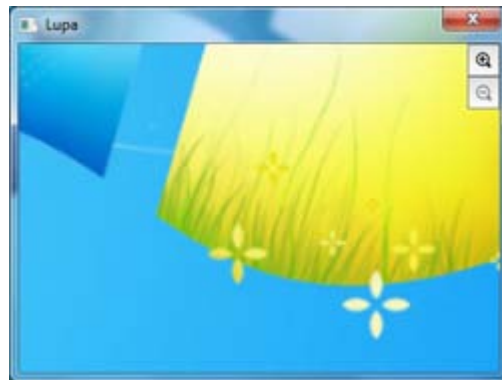
3. Selecione a câmera que você deseja usar a partir da lista suspensa.
4. Siga um destes procedimentos para trabalhar com a imagem, se necessário:
   - Para pesquisar entre as fontes de conectadas, selecione o ícone .
   - Para ampliar, selecione o ícone .
   - Para diminuir o zoom, selecione o ícone .
   - Para exibir uma imagem em tela cheia a partir da câmera, selecione o ícone .
5. Quando terminar, feche a janela da câmera.

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para o modo interativo

Uso da lupa

Você pode usar a ferramenta de lupa para dar o zoom em uma parte da imagem projetada.

1. Selecione a ferramenta de Lupa.

   Você verá uma janela como esta:

2. Arraste a janela da lupa para a área que deseja ampliar.
3. Faça o seguinte para ajustar a ampliação, conforme necessário:
   - Para ampliar, selecione o ícone .
   - Para diminuir o zoom, selecione o ícone .
4. Quando terminar, feche a janela da lupa.

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para o modo interativo

Uso das ferramentas Easy Interactive Annotation Tools

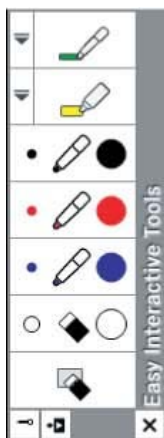
Siga as instruções fornecidas nestas seções para usar as ferramentas Easy Interactive Tools para anotação.

Ferramentas de anotação Easy Interactive Annotation Tools

Seleção da largura e cor da linha com Easy Interactive Tools

Tema principal: Ferramentas Easy Interactive Tools

Ferramentas de anotação Easy Interactive Annotation Tools

As ferramentas de anotação mostradas aqui aparecem na parte inferior da barra de ferramentas e estão disponíveis em todos os modos.

	Muda a cor e largura personalizadas da caneta
	Escreve ou desenha com caneta personalizada
	Muda a cor e largura personalizadas do marcador
	Escreve ou desenha com marcador transparente
	Escreve ou desenha com caneta preta (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Escreve ou desenha com caneta vermelha (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Escreve ou desenha com caneta azul (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Usa o apagador (fino à esquerda, grosso à direita)
	Elimina todas as anotações (selecione Desfazer para restaurar anotações)

	Alterna entre ocultar a barra de ferramentas após o uso e mostrá-la continuamente
	Minimiza a barra de ferramentas
X	Sai do Easy Interactive Tools

Tema principal: Uso das ferramentas Easy Interactive Annotation Tools

Seleção da largura e cor da linha com Easy Interactive Tools

Você pode selecionar a cor e largura da linha para as ferramentas personalizadas de Caneta e Caneta fluorescente.

1. Selecione o ícone ao lado da ferramenta de anotação personalizada, Caneta ou Caneta fluorescente.

   Uma caixa como esta aparece:

2. Selecione a largura e cor da linha que deseja usar com as ferramentas de Caneta e Caneta fluorescente.
3. Selecione a ferramenta ou , depois use a caneta para escrever ou desenhar na superfície de projeção.

Tema principal: Uso das ferramentas Easy Interactive Annotation Tools

Uso do Easy Interactive Tools para o modo de quadro branco

Você pode escrever ou desenhar sobre uma superfície em branco, adicionar imagens de fundo e salvar suas páginas. Siga as instruções fornecidas nestas seções para usar as ferramentas para o modo de quadro branco.

Easy Interactive Tools para o modo de quadro branco

Uso da ferramenta de formas no Modo quadro branco

Tema principal: Ferramentas Easy Interactive Tools

Easy Interactive Tools para o modo de quadro branco

Para exibir as ferramentas adicionais mostradas aqui, selecione o ícone Modo de quadro branco na barra de tarefas.

	Muda para o modo interativo
	Muda para o modo de quadro branco
	Seleciona a partir de 6 padrões de fundo e 3 cores sólidas, ou exibe um arquivo de imagem ou uma imagem de uma câmera de documentos

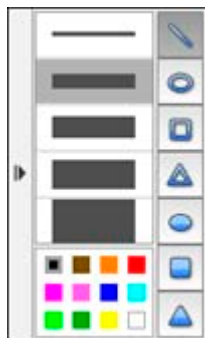
	Salva a tela atual
	Desfaz múltiplas operações (uma de cada vez)
	Refaz várias operações (uma de cada vez)
	Exibir uma lista de páginas atualmente sendo editadas
	Abre uma nova página
	Adiciona uma imagem de um arquivo ou de uma câmera de documentos conectada ao computador
	Deleta a página atual
	Usa a lupa para mostrar uma visão ampliada da imagem no centro da tela
	Exibe um cursor que você pode usar para ajustar o tamanho ou a posição de uma imagem inserida
	Exibe ferramentas adicionais para salvar, imprimir e mais
	Adiciona um círculo, quadrado, triângulo ou outra forma

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para o modo de quadro branco

Uso da ferramenta de formas no Modo quadro branco

Você pode adicionar uma variedade de formas para a sua imagem projetada e selecionar a cor e a largura da linha.

1. Selecione a ferramenta Formas.

   A caixa Formas se abre:

2. Selecione a largura, cor e formato da linha que pretende criar, ou selecione a ferramenta de linha para definir a seu formato personalizado.
3. Arraste a caneta sobre a superfície de projeção para desenhar o formato que você deseja.

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para o modo de quadro branco

Uso do Easy Interactive Tools para salvar, imprimir e mais

Siga as instruções nestas seções para usar as ferramentas que permitem salvar e imprimir as páginas anotadas, ajustar as configurações, acessar a ajuda e executar outras funções especiais.

Ferramentas Easy Interactive para salvar, imprimir e mais

Trabalhando com a lista de páginas

Salvar suas páginas

Seleção de idioma e definições gerais

Tema principal: Ferramentas Easy Interactive Tools

Ferramentas Easy Interactive para salvar, imprimir e mais

Para exibir as ferramentas adicionais mostradas aqui, selecione o ícone Outras ferramentas na barra de tarefas interativa ou no quadro branco.

Observação: Apenas as 4 primeiras ferramentas estão disponíveis no modo de quadro branco.

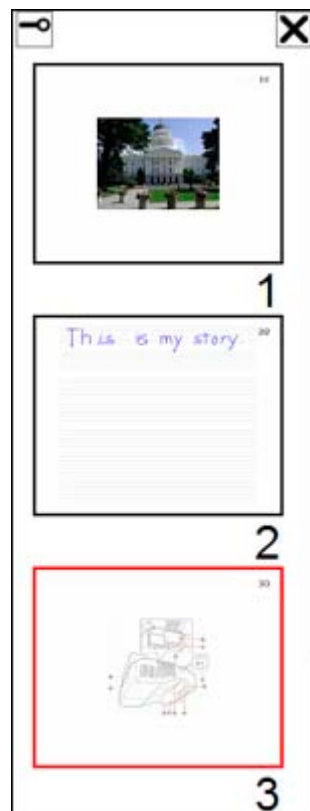
	Exibe um efeito de foco de luz que esconde a maior parte da imagem e revela uma área circular. Arraste a área do foco para revelar partes diferentes da imagem.
	Cobre a imagem projetada com uma sombra. Arraste os lados para mover ou redimensionar a área sombreada.
	Imprime a imagem exibida no momento. No modo de quadro branco, você pode imprimir todas as páginas atuais ou selecionar aquelas que deseja.
	Abra a tela de configurações, que permite que você selecione as configurações gerais, idioma e configurações para salvar suas páginas.
	Muda o próximo toque da caneta para agir como um clique com o botão direito do mouse (modo de mouse interativo somente).
?	Exibe a informação de ajuda para o Easy Interactive Tools (modo de mouse interativo somente).

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para salvar, imprimir e mais

Trabalhando com a lista de páginas

Você pode exibir imagens em miniatura das páginas com as quais você está trabalhando na atual sessão do Easy Interactive Tools.

1. Selecione a ferramenta de lista de páginas.

   Imagens em miniatura das páginas abrem no lado da tela:

2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para manter a lista de páginas aberta, selecione o ícone .
   - Para fechar a lista de páginas, selecione **X** no canto superior direito.

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para salvar, imprimir e mais

Salvar suas páginas

Você pode salvar sua tela ou páginas como arquivos .jpg, .bmp, .png ou .pdf e selecionar o local onde você deseja armazenar seus arquivos.

Para salvar como arquivos .jpg na sua pasta **Documentos > Easy Interactive Tools**, basta selecionar a ferramenta Salvar. O Easy Interactive Tools dá nomes aos seus arquivos automaticamente, de

acordo com a data e a hora. Você pode salvar a tela atual com anotações no modo interativo, ou todas as páginas na sessão atual no modo de quadro branco.

Você também pode selecionar outros locais e formatos para salvar seus arquivos, como descrito aqui. Se você salvar como PDF, por exemplo, todas as páginas do quadro branco são combinadas em um único arquivo.

1. Selecione a ferramenta de teclado.

   O teclado virtual é exibido.

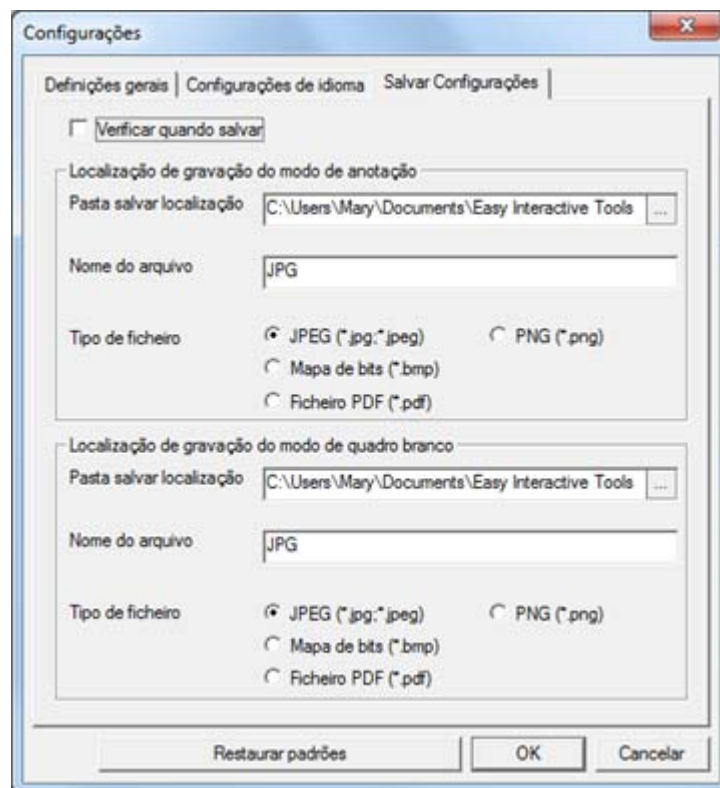
2. Selecione o ícone Outras ferramentas.

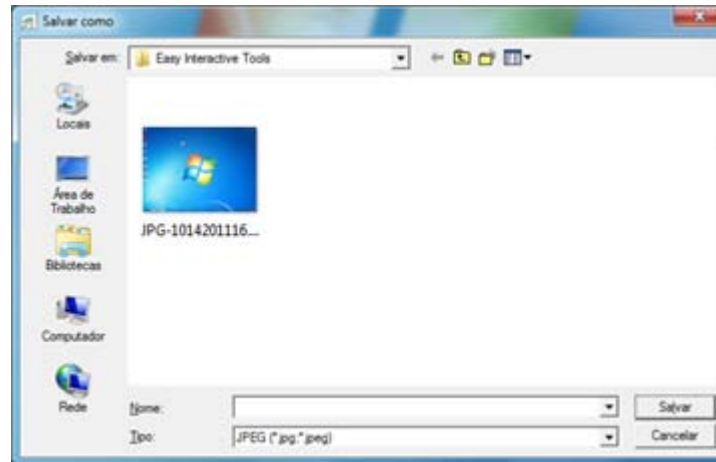
   Você vê as ferramentas adicionais.

3. Selecione a ferramenta Configurações.

   A janela de Configurações se abre.

4. Selecione a guia **Salvar Configurações**.

   Você verá uma tela como esta:

5. Selecione o local, nome e tipo de arquivo para salvar as páginas nos modos de anotação e de quadro branco. O Easy Interactive Tools adicionará automaticamente a data e hora a cada arquivo salvo.
6. Se você quiser selecionar configurações diferentes cada vez que você salvar, selecione a caixa de seleção **Verificar quando salvar**.
7. Selecione **OK** para fechar a janela de configurações.
8. Quando quiser salvar, selecione a ferramenta Salvar.

   Se você selecionou **Verificar quando salvar**, o teclado virtual é exibido, junto com uma janela como esta:

9. Selecione o local e tipo de arquivo e digite um nome usando o teclado virtual, se necessário.
10. Selecione **Salvar**.

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para salvar, imprimir e mais

Seleção de idioma e definições gerais

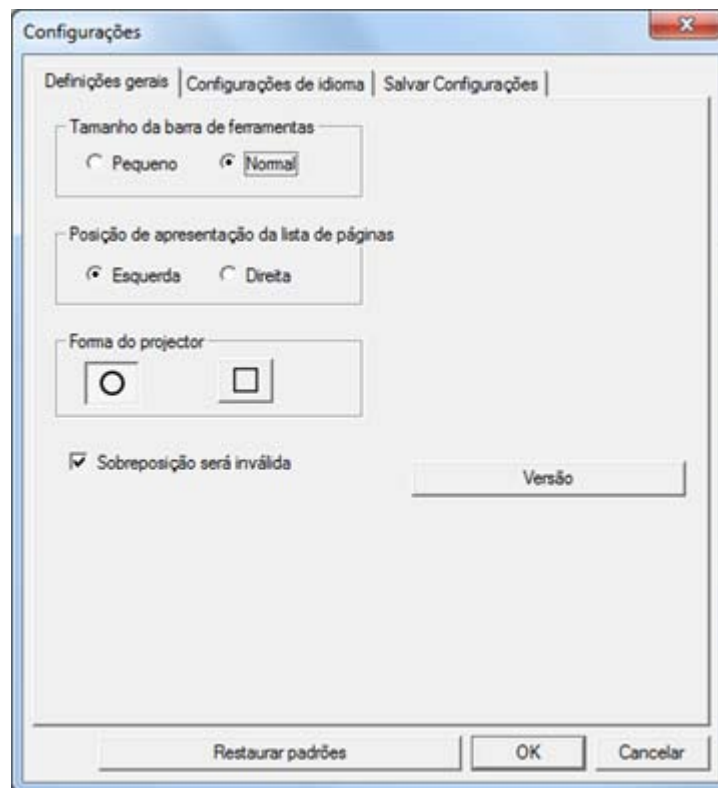
Você pode alterar as seguintes configurações no Easy Interactive Tools:

- Tamanho da barra de ferramentas
- Posição de exibição da lista de páginas
- Formato do foco de luz
- Língua (Windows somente)

1. Selecione o ícone Outras ferramentas.

   Você vê as ferramentas adicionais.

2. Selecione o ícone Configurações.

   A janela Configurações se abre.

3. Selecione o tamanho da barra de ferramentas, a posição de exibição da lista de páginas e o formato do foco de luz.
4. Se você quiser alterar o idioma, selecione a guia **Configurações de idioma**, depois selecione o idioma desejado.
5. Selecione **OK** para fechar a janela de configurações.

Tema principal: Uso do Easy Interactive Tools para salvar, imprimir e mais

Ferramentas Tablet PC e Tinta do Windows

Se você estiver usando Windows 7 ou Windows Vista, você pode usar as ferramentas Tablet PC e Tinta para adicionar escrita manual e anotações ao seu trabalho.

Ativação dos recursos Tablet PC e Tinta do Windows

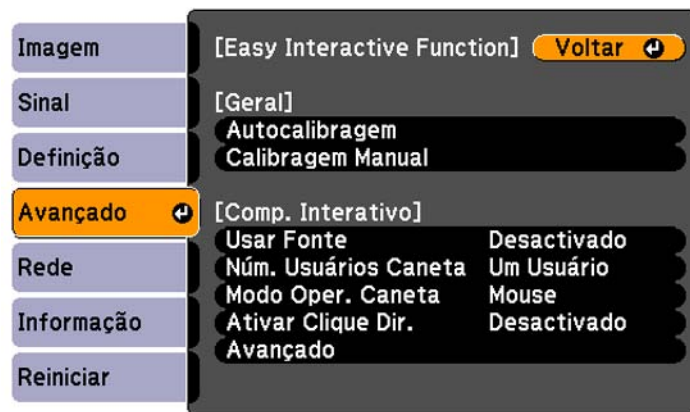
Uso das funções Tablet PC e Tinta do Windows

Tema principal: Uso das canetas interativas

Ativação dos recursos Tablet PC e Tinta do Windows

Se você quiser usar os recursos Tablet PC e Tinta no Windows 7 e Vista, você precisa ajustar as definições da caneta no menu Avançado.

1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.

2. Selecione a configuração **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.

3. Selecione **Núm. Usuários Caneta** e aperte **Enter**.
4. Selecione **Um Usuário** e aperte **Enter**.
5. Pressione **Esc** no controle remoto para retornar à tela Easy Interactive Function.
6. Selecione **Modo Oper. Caneta** e aperte **Enter**.
7. Selecione **Caneta** e aperte **Enter**.

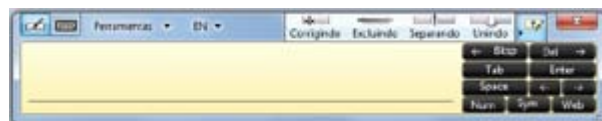
Tema principal: Ferramentas Tablet PC e Tinta do Windows

Uso das funções Tablet PC e Tinta do Windows

Se você estiver usando Windows 7 ou Windows Vista, você pode usar o painel de entrada do Tablet PC para adicionar escrita manual e convertê-la em texto.

Se tiver o Microsoft Office 2003 ou posterior, você também pode usar a função Tinta para adicionar anotações manuscritas a um documento do Word, planilha Excel ou uma apresentação PowerPoint.

Observação: Nomes das opções para as funções de anotação podem variar dependendo da sua versão do Microsoft Office.

- Para abrir o painel de entrada do Tablet PC, selecione **> Todos os programas > Acessórios > Tablet PC > Painel de Entrada do Tablet PC**.

Você pode escrever na caixa usando a caneta, depois selecionar a partir de uma variedade de opções para editar e converter o texto.

- Para adicionar anotações em Tinta em aplicações Microsoft Office, selecione o menu **Revisão**, depois selecione **Iniciar Escrita à Tinta**.

Você pode selecionar a partir de uma variedade de ferramentas de Tinta:

- Para fazer anotações nos seus slides do PowerPoint slides em modo Slideshow, aperte e segure a caneta contra a superfície de projeção para clicar com o botão direito e depois selecione **Ferramentas de Tinta > Caneta** a partir do menu pop-up.

  Observação: Isso também funciona no Windows XP.

Para mais informações sobre estas funcionalidades, consulte a Ajuda do Windows.

Tema principal: Ferramentas Tablet PC e Tinta do Windows

Uso do BrightLink sem um computador

Você pode usar as canetas para escrever ou desenhar em superfície de projeção sem conectar um computador. Isto permite que faça anotações em imagens de uma câmera de documento, iPad, aparelho de DVD ou de outra fonte.

Estes dois modos estão disponíveis:

- Modo de anotação exibe a barra de ferramentas embutida em qualquer imagem sendo projetada a partir de uma câmera de documentos, iPad ou outra fonte.
- Modo de quadro branco permite projetar uma tela branca ou preta ou um dos quatro padrões de fundo e usar a barra de ferramentas para escrever ou desenhar como você faria em um quadro-negro ou lousa.

Observação: A barra de ferramentas embutida não está disponível quando você está projetando a partir de uma fonte de computador.

Uso da barra de ferramentas interna

Ferramentas internas para uso sem um computador

Uso do zoom na imagem usando a barra de ferramenta interna

Uso do modo de quadro branco interno
Mudança da largura e cor da caneta usando a barra de ferramentas interna

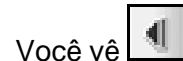
Tema principal: Uso das canetas interativas

Uso da barra de ferramentas interna

Você pode usar uma das canetas com a barra de ferramentas interna, mas não as duas canetas ao mesmo tempo.

1. Pressione um dos botões Source no controle remoto para selecionar a fonte para a imagem que você quer anotar. Se você simplesmente quer usar uma tela em branco, pressione o botão **Computer** e selecione **Computer2** ou outra fonte não utilizada.

   Observação: Você não pode usar a barra de ferramentas interna se selecionar a mesma fonte que está selecionada para o Easy Interactive Tools no menu Avançado.

2. Para ativar a barra de ferramentas, toque na superfície de projeção com a caneta.

   Você vê ícones de seta do lado esquerdo e direito da imagem projetada.

   Observação: As setas da barra de ferramentas desaparecem se não forem usadas. Para fazê-las reaparecer, toque na superfície de projeção com a caneta.

3. Para exibir a barra de ferramentas, escolha uma das setas .

   Observação: Você pode usar a caneta para mover as setas para cima ou para baixo.

4. Para fechar a barra de ferramentas, selecione o ícone na parte inferior da barra de ferramentas.

Observação: Se você deseja ocultar a barra de ferramentas automaticamente depois de desenhar, selecione o ícone na parte inferior da barra de ferramentas.

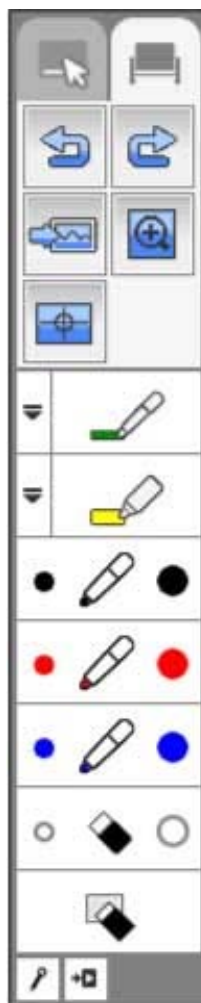
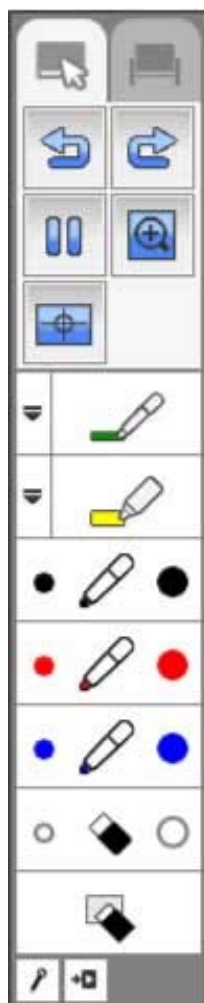
Tema principal: Uso do BrightLink sem um computador

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Ferramentas internas para uso sem um computador

A barra de ferramentas interna está embutida no projetor e oferece um número menor de funções do que o Easy Interactive Tools. Por exemplo, você não pode salvar o seu trabalho com a barra de ferramentas interna. Se você deseja salvar, conecte um computador ao projetor e usar o Easy Interactive Tools.

Na ilustração a seguir, as ferramentas de modo de anotação são mostradas à esquerda e as ferramentas do modo de quadro branco são mostradas à direita:

	Muda para o modo de anotação
	Muda para o modo de quadro branco

	Desfaz a última anotação
	Refaz a última ação desfeita
	Congela/continua a ação do vídeo
	Seleciona um fundo branco ou preto ou um dos 4 padrões
	Amplia e reduz a imagem
	Repete a calibragem
	Muda a cor e largura personalizadas da caneta
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com caneta personalizada
	Muda a cor do marcador
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com o marcador transparente
	Caneta preta (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta vermelha (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta azul (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Apagador (fino à esquerda, grosso à direita)
	Elimina todas as anotações

	Esconde a barra de ferramentas depois de cada anotação
	Fecha a barra de ferramentas

Tema principal: Uso do BrightLink sem um computador

Uso do zoom na imagem usando a barra de ferramenta interna

Você pode usar a caneta para dar zoom e navegar pela sua imagem ampliada e depois sair do zoom quando terminar.

1. Selecione a ferramenta de zoom, depois toque na imagem onde você quer ampliar

   Você vê um alvo na imagem, que você pode mover, se necessário.

2. Selecione a ferramenta de zoom novamente para aumentar a ampliação, até 24 vezes.
3. Siga um destes procedimentos para ajustar a imagem, se necessário:
   - Arraste a caneta para navegar pela imagem.
   - Selecione o ícone para reduzir a imagem.
   - Selecione o ícone para retornar ao tamanho original.
4. Quando você terminar, selecione o ícone para sair da função de zoom.

Tema principal: Uso do BrightLink sem um computador

Uso do modo de quadro branco interno

No modo de quadro branco, você pode projetar um fundo sólido ou estampado e, em seguida, escrever ou desenhar sobre ele como você faria em um quadro-negro ou lousa.

1. Selecione a ferramenta do modo de quadro branco na barra de tarefas interna.

   Você vê um fundo branco.

2. Se você quiser mudar o fundo, faça o seguinte:
   - Selecione a ferramenta Seleccionar fundo.

- Selecione um fundo preto ou um dos 4 padrões diferentes
- Selecione o ícone de seta para a direita para fechar a janela de seleção.

3. Siga um destes procedimentos para escrever ou desenhar no fundo.
   - Para apagar, selecione a ferramenta Borracha.
   - Para limpar a tela inteira, selecione a ferramenta Limpar ecrã.

Tema principal: Uso do BrightLink sem um computador

Mudança da largura e cor da caneta usando a barra de ferramentas interna

Quando você usa a caneta personalizada , você pode selecionar a partir de 8 cores e 4 larguras de linha. Para a caneta fluorescente, você pode selecionar a partir de duas cores.

Observação: Você também pode selecionar a caneta preta, vermelha ou azul na barra de ferramentas e selecionar o círculo pequeno no lado esquerdo da caneta para uma linha fina, ou o círculo grande à direita para uma linha grossa.

1. Selecione a seta ao lado da caneta personalizada ou da caneta fluorescente na barra de tarefas.
2. Selecione a cor e largura de linha desejadas.
3. Selecione o ícone de seta para a direita para fechar a janela de seleção.

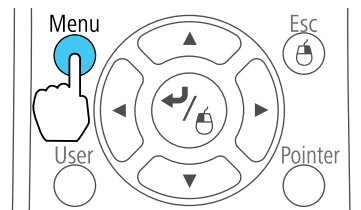
Tema principal: Uso do BrightLink sem um computador

Ajuste das definições de menu

Siga as instruções nestas seções para acessar o sistema de menus do projetor e mudar as suas configurações.

Uso do sistema de menus do projetor

Você pode usar os menus do projetor para ajustar as configurações que controlam como o seu projetor funciona. O projetor exibe os menus na tela.

1. Pressione o botão **Menu** no painel de controle ou no controle remoto.

Você vê a tela de menus exibindo as configurações do menu Imagem.

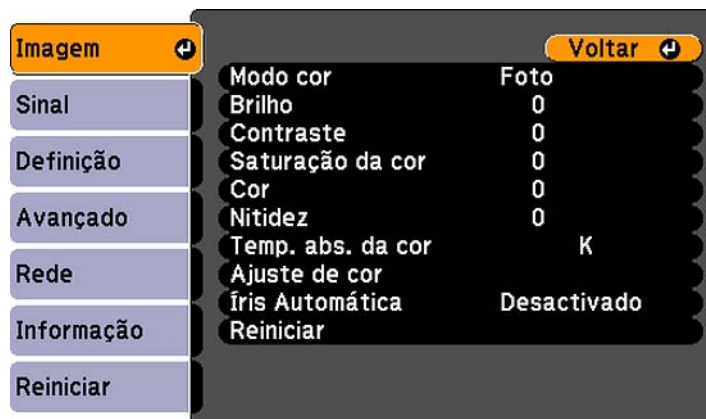
2. Aperte os botões de seta para cima e para baixo para navegar pelos menus listados à esquerda. As configurações para cada menu aparecem à direita.

   Observação: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

3. Para modificar as configurações no menu exibido, aperte **Enter**.
4. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo para navegar pelas opções.
5. Modifique as configurações usando os botões listados na parte inferior das telas de menu.
6. Para retornar todas as configurações de menu aos seus valores originais, selecione **Reiniciar**.
7. Quando terminar de modificar as configurações em um menu, pressione **Esc**.
8. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

As configurações no menu Imagem permitem que você ajuste a qualidade da imagem para a fonte de entrada que estiver usando. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que a fonte esteja conectada e selecione-a.

Configuração	Opções	Descrição
Modo cor	Veja a lista disponível de modos de cor	Ajusta a nitidez das cores da imagem para vários tipos de imagem e ambientes.
Brilho	Diversos níveis disponíveis	Clareia ou escurece toda a imagem.
Contraste	Diversos níveis disponíveis	Ajusta a diferença entre as áreas claras e escuras da imagem.
Saturação da cor	Diversos níveis disponíveis	Ajusta a intensidade das cores da imagem.
Cor	Diversos níveis disponíveis	Ajusta o equilíbrio dos tons de verde a magenta da imagem.
Nitidez	Diversos níveis disponíveis	Ajusta a nitidez ou a suavidade dos detalhes da imagem.
Temp. abs. da cor (temperatura total da cor)	5000 a 10000 K (kelvin)	Define o tom de cor baseado na temperatura da cor.
Ajuste de cor	Barras deslizantes para cada cor	Ajusta a intensidade de tons individuais na imagem

Configuração	Opções	Descrição
Íris Automática	**Activado** **Desactivado**	Ajusta a luminosidade projetada baseado no brilho da imagem quando certos modos de cor são selecionados.

Observação: A configuração **Brilho** não afeta o brilho da lâmpada. Ajuste a configuração de brilho da lâmpada em **Consumo de Energia**.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Referências relacionadas

Modos de cor disponíveis

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Normalmente, o projetor detecta e otimiza a configuração de sinal de entrada automaticamente. Se precisar personalizar as configurações, você pode usar o menu Sinal. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

Observação: É possível restaurar as configurações de fábrica de **Posição**, **Alinhamento** e **Sinc.** apertando o botão **Auto** no controle remoto.

Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que a fonte esteja conectada e selecione-a.

Configuração	Opções	Descrição
Auto Ajuste	**Activado** **Desactivado**	Optimiza automaticamente a qualidade das imagens de computador (quando ativada).
Resolução	**Automático** **Modo Normal** **Largo**	Define a resolução do sinal de entrada se não for detectado automaticamente usando a opção **Automático**.
Alinhamento	Diversos níveis disponíveis	Ajuste este sinal para eliminar faixas verticais em imagens de computador.
Sinc.	Diversos níveis disponíveis	Ajuste este sinal para eliminar imagens de computador embaçadas ou piscado.
Posição	Para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita	Ajusta a localização da imagem na tela.
Progressivo	**Desactivado** **Vídeo** **Film/Auto**	Define se os sinais entrelaçados para progressivo devem ser convertidos para certos tipos de imagem de vídeo. **Desactivado**: para imagens em movimento. **Vídeo**: para a maioria das imagens de vídeo. **Film/Auto**: para filmes, gráficos de computador e animação.
Redução ruído	**Desactivado** **NR1** **NR2**	Reduz tremor em imagens analógicas em dois níveis.

Configuração	Opções	Descrição
Limite de Vídeo HDMI	**Normal** **Expandido** **Automático**	Configura o limite de vídeo para que ele corresponda à configuração do dispositivo conectado à porta de entrada HDMI.
Sinal entrada	**Automático** **RGB** **Componentes**	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de computador. **Automático**: detecta o sinal automaticamente. **RGB**: corrige a cor para entrada de computador/vídeo RGB. **Componentes**: corrige a cor para entrada de vídeo componente.
Sinal Vídeo	**Automático** Vários padrões de vídeo	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de vídeo. **Automático**: detecta o sinal automaticamente.
Aspecto	Veja a lista de razões de aspecto disponíveis	Define a relação de aspecto (relação de largura para altura da imagem) para a fonte de entrada selecionada.
Overscan	**Automático** **Desactivado** **4%** **8%**	Muda a relação da imagem projetada para tornar as bordas visíveis por uma percentagem selecionável ou automaticamente.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Referências relacionadas

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Configuração de opções do projetor - menu Definição

As opções no menu Definição permitem que você personalize várias funções do projetor.

Definição	Opções	Descrição
Keystone	**H/V Keystone** **Quick Corner**	Ajusta o formato da imagem para que fique retangular (horizontal e verticalmente). **H/V Keystone**: permite que corrija manualmente os lados vertical e horizontal **Quick Corner**: selecione para corrigir o formato e o alinhamento da imagem usando uma exibição na tela
Zoom	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajusta o tamanho da imagem projetada
Deslocar Imagem	Uma variedade de posições disponíveis	Ajusta a posição da imagem projetada

Definição	Opções	Descrição
Bloqueio operação	**Bloqueio geral** **Bloqueio operação** **Desactivado**	Controla a trava de botões do projetor para segurança do equipamento. **Bloqueio geral**: trava todos os botões **Bloqueio operação**: trava todos os botões, com exceção do botão de alimentação. **Desactivado**: nenhum botão é travado.
Forma do ponteiro	Três formatos disponíveis	Muda o formato do ponteiro do controle remoto.
Consumo de Energia	**Normal** **ECO**	Seleciona o modo de brilho da lâmpada do projetor. **Normal**: define o brilho máximo da lâmpada **ECO**: reduz o brilho da lâmpada e o barulho do ventilador, e economiza energia e vida da lâmpada
Volume	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajusta o volume do sistema de alto-falantes externos ou do projetor.
Volume Entrada Mic	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajusta o volume do sistema de alto-falante do projetor quando você usa um microfone conectado
Sensor Ctrl Remoto	**Frontal** **Posterior** **Fr./Post.** **Desactivado**	Limita a recepção de sinais do controle remoto pelos receptores do projetor. **Desactivado**: deixa todos os receptores desativados

Definição	Opções	Descrição
Botão Usuário	**Consumo de Energia** **Informação** **Progressivo** **Sub-título** **Testar modelo** **Resolução** **Volume Entrada** **Tela de Modelo** **Autocalibragem**	Designa a opção de menu para o botão **User** no controle remoto para acesso em um toque.
Modelo	**Tela de Modelo** **Tipo de Modelo** **Modelo de Usuário** **Testar Modelo**	Seleciona várias opções de modelo de exibição. **Tela de Modelo**: permite que você exiba o tipo de modelo selecionado na tela para auxiliar na apresentação **Tipo de Modelo**: seleciona o tipo de grade ou linha para exibir **Modelo de Usuário**: captura de uma tela projetada e a salva como um modelo para exibição **Testar Modelo**: exibe um padrão de teste para ajudar com o foco e o zoom, e com a correção do formato da imagem

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

As configurações no menu Avançado permitem que personalize várias opções que controlam a operação do projetor.

Configuração	Opções	Descrição
Visor	**Mensagem** **Visualizar fundo** **Ecrã inicial** **A/V Mute**	Seleciona várias opções de exibição. **Mensagem**: controla se as mensagens são exibidas na tela. **Visualizar fundo**: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando nenhum sinal é recebido. **Ecrã inicial**: determina se uma tela especial aparece quando o projetor é ligado. **A/V Mute**: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando A/V Mute está ativado.
Sub-título	**Desactivado** **CC1** **CC2**	Controla o uso de legendas e seleciona o canal de legenda.

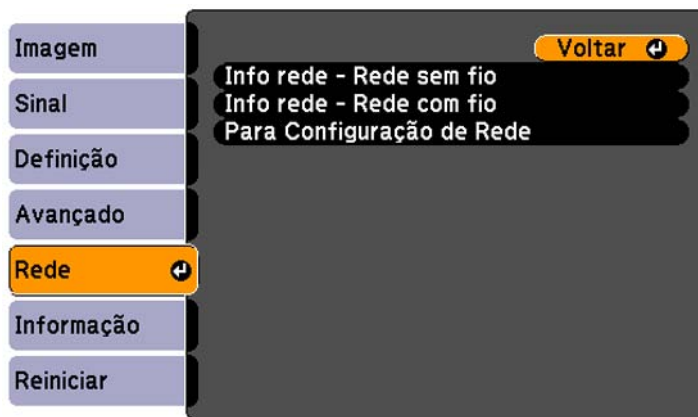
Configuração	Opções	Descrição
Logótipo utilizador	–	Cria uma tela que o projetor exibe para se identificar e aumentar a segurança.
Projecção	**Frontal** **Frontal/Cabeça p/ Baixo** **Posterior** **Posterior/Cabeça p/ Baixo**	Seleciona a posição do projetor com relação à tela para que a imagem fique orientada corretamente (configurações de projeção traseira não podem ser usadas com canetas interativas).
Operação	**Direct Power On** **Modo Repouso** **Hora Modo Repouso** **Modo Alta Altitude** **Entrada Áudio**	Seleciona várias opções de operação. **Direct Power On**: permite que ligue o projetor sem apertar o botão de energia. **Modo Repouso**: desliga automaticamente o projetor depois de um período de inatividade. **Hora Modo Repouso**: determina o intervalo de Modo Repouso. **Modo Alta Altitude**: regula a temperatura de operação do projetor em altitudes maiores do que 4921 pés (1500 m). **Entrada Áudio**: especifica a fonte de entrada de áudio se não for detectada automaticamente usando a opção **Automático**

Configuração	Opções	Descrição
Config. de Espera	**Modo de espera** **Microfone Pronto** **Standby Audio**	Seleciona o seguinte quando o projetor está no modo de espera (desligado): **Modo de espera**: **Comunic. Activada** permite que você monitore o projetor em uma rede e exiba sinais de saída em um monitor externo **Microfone Pronto**: a configuração **Activado** permite saída de áudio de um microfone conectado **Áudio de Espera**: a configuração **Activado** permite saída de áudio de uma fonte conectada
USB Type B	**Easy Interactive Function** **USB Display/Easy Interactive Function** **Rato sem Fios/USB Display**	Seleciona o que acontece quando você conecta seu computador à porta **USB-B** do projetor **Easy Interactive Function** permite que você use as canetas interativas com o seu computador **USB Display/Easy Interactive Function** permite visualização da imagem do seu computador através da porta USB e uso das canetas interativas com o seu computador (não recomendado) **Rato sem Fios/USB Display** permite que você use o recurso de mouse sem fio e de exibição de imagem do seu computador através da porta USB (interatividade não disponível

Configuração	Opções	Descrição
Easy Interactive Function	**Autocalibragem** **Calibragem Manual** **Usar Fonte** **Núm. Usuários Caneta** **Modo Oper. Caneta** **Ativar Clique Dir.** **Avançado**	Seleciona várias opções relacionadas com a operação de caneta interativa As duas opções de **Calibragem** iniciam calibração automática ou manual **Usar Fonte** permite que você selecione a fonte de imagem para a interatividade (usando Easy Interactive Tools) **Núm. Usuários Caneta** permite que você especifique **Um Usuário** (para compatibilidade com as funções Tablet PC e Tinta do Windows) ou **Dois Usuários** **Modo Oper. Caneta** permite que você selecione o modo **Mouse** ou **Caneta** quando um usuário para a caneta é selecionado **Ativar Clique Dir.** permite que um aperto mais longo da caneta seja interpretado como um clique com o botão direito do mouse, quando o modo de mouse está selecionado **Avançado** permite que você atribua **Clique Dir.** ou **Clique Esq.** para **Ponta da Caneta** e que selecione **Autoajuste da Área** ou **Ajuste Man.**
Língua	Vários idiomas disponíveis	Seleciona o idioma do menu do projetor e das mensagens (não é modificado pela opção **Reiniciar**).

Tema principal: Ajuste das definições de menu

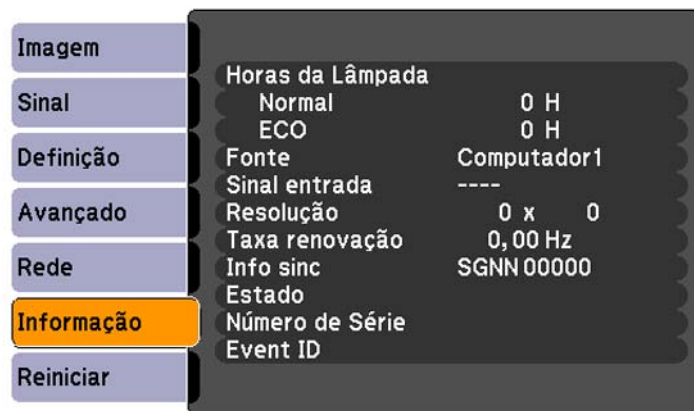
Configuração de rede do projetor - menu Rede

As configurações no menu Rede permitem que veja a informação de rede e configure o projetor para monitoramento e controle em uma rede.

Configuração	Opções	Descrição
Info rede - Rede sem fio	**Modo de ligação** **Nível da antena** **Nome do projetor** **SSID** **DHCP** **Endereço IP** **Máscara sub-rede** **Endereço gateway** **Endereço MAC** **Código da região**	Exibe o estado da rede sem fio e detalhes.

Configuração	Opções	Descrição
Info rede - Rede com fio	**Nome do projetor** **DHCP** **Endereço IP** **Máscara sub-rede** **Endereço gateway** **Endereço MAC**	Exibe o estado da rede com fios e outros detalhes.
Para Configuração de Rede	Acessa menus adicionais de rede	Configura as opções de rede.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Exibição da informação do projetor - menu Informação

Você pode exibir informação a respeito do projetor e das fontes de entrada se acessar o menu Informação. No entanto, você não pode mudar configurações no menu.

Observação: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada. O temporizador da lâmpada não registrará o tempo de uso até que seja utilizado por, no mínimo, 10 horas.

Item de informação	Descrição
Horas da Lâmpada	Exibe o número de horas (**H**) que a lâmpada foi usada nos modos de consumo de energia **Normal** e **ECO**; se a informação aparecer em amarelo, obtenha uma lâmpada original EPSON para substituição.
Fonte	Exibe o nome da porta à qual a fonte de entrada está conectada.
Sinal entrada	Exibe a configuração do sinal de entrada na fonte de entrada atual.
Resolução	Exibe a resolução da fonte de entrada atual.
Sinal Vídeo	Exibe o formato do sinal de entrada de vídeo na fonte de entrada atual.
Taxa renovação	Exibe a taxa de renovação da fonte de entrada atual.
Info sinc	Fornece informações que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Estado	Fornece informações sobre os problemas do projetor que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Número de Série	Exibe o número de série do projetor.
Event ID	Exibe o número de ID do evento que corresponde a um problema específico do projetor; veja a lista de códigos de ID de evento

Lista de ID de evento

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

Especificações da lâmpada do projetor

Lista de ID de evento

Se a opção **Event ID** no menu Info exibe um código, consulte a lista de códigos de identificação de evento para a solução do problema do projetor associado ao código .

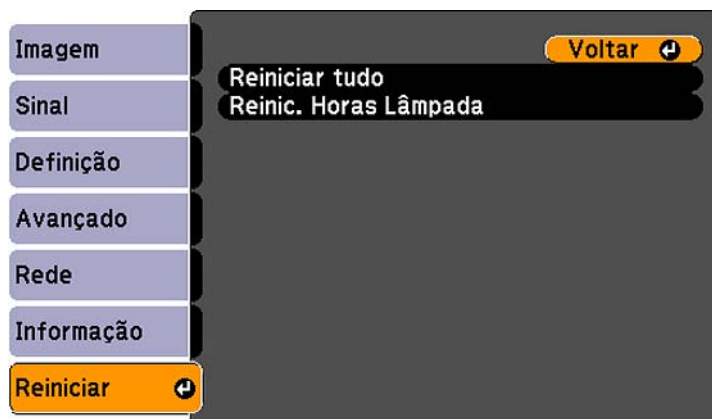
ID de evento	Causa e solução
0432	O programa EasyMP Network Projection não foi iniciado. Desligue o projetor e ligue-o novamente.
0435	

ID de evento	Causa e solução
0434	Comunicação em rede instável. Verifique o status de comunicação em rede, aguarde alguns instantes e tente se conectar à rede novamente.
0482	Comunicação em rede instável. Verifique o status de comunicação em rede, aguarde alguns instantes e tente se conectar à rede novamente.
0484	Comunicação em rede instável. Verifique o status de comunicação em rede, aguarde alguns instantes e tente se conectar à rede novamente.
0485	Comunicação em rede instável. Verifique o status de comunicação em rede, aguarde alguns instantes e tente se conectar à rede novamente.
0433	Não é possível exibir as imagens transferidas. Reinicie o programa EasyMP Network Projection.
0481	A comunicação com o computador foi desconectada. Reinicie o programa EasyMP Network Projection.
0483	O programa EasyMP Network Projection parou inesperadamente. Verifique o status de comunicação em rede e desligue e ligue o projetor novamente.
04FE	O programa EasyMP Network Projection parou inesperadamente. Verifique o status de comunicação em rede e desligue e ligue o projetor novamente.
0479	Ocorreu um erro de sistema do projetor. Desligue e ligue o projetor novamente.
04FF	Ocorreu um erro de sistema do projetor. Desligue e ligue o projetor novamente.
0891	Não é possível encontrar um ponto de acesso com o mesmo SSID. Configure o seu computador, ponto de acesso e projetor no mesmo SSID.
0892	O tipo de autenticação WPA/WPA2 não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fio estão corretas.
0893	O tipo de criptografia WEP/TKIP/AES não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fio estão corretas.
0894	A comunicação com o ponto de acesso não autorizado foi desconectada. Entre em contato com o seu administrador de rede.
0898	A obtenção do DHCP não teve sucesso. Certifique-se de que o servidor DHCP está funcionando corretamente. Se você não estiver usando DHCP, desligue a configuração do **DHCP** nos menus de rede.
0899	Ocorreu um erro de comunicação. Tente reiniciar o programa EasyMP Network Projection e reinicie o seu projetor. Se o problema persistir, entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: Exibição da informação do projetor - menu Informação

Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Você pode retornar a maioria das configurações do projetor aos valores iniciais usando a opção **Reiniciar tudo** no menu Reiniciar.

Você também pode retornar o contador de uso da lâmpada para zero quando substituir a lâmpada se usar a opção **Reinic. Horas Lâmpada**.

Não é possível pode restabelecer as seguintes configurações usando a opção **Reiniciar tudo**:

- Sinal entrada
- Logótipo utilizador
- Língua
- Itens do menu Rede
- Horas da lâmpada
- Palavra-passe
- Zoom
- Deslocamento de Imagem

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Manutenção e transporte do projetor

Siga as instruções nestas seções para fazer a manutenção e transportar o seu projetor.

Manutenção do projetor

O seu projetor precisa de pouca manutenção para continuar funcionando da melhor maneira possível.

Pode ser necessário limpar a janela de projeção e o sensor de obstáculo periodicamente, além de limpar o filtro de ar e as aberturas de exaustão para prevenir que o projetor sobreaqueça se a ventilação ficar bloqueada.

A lâmpada, o filtro de ar e as pilhas do controle remoto são as únicas peças que deve substituir. Se alguma outra parte precisar de substituição, entre em contato com a Epson ou com um técnico autorizado EPSON.

Aviso: Antes de limpar qualquer parte do projetor, desligue-o e desconecte o cabo de alimentação. Nunca abra nenhuma tampa do projetor, exceto nos casos especificamente explicados neste manual. A voltagem elétrica presente no projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves.

Aviso: Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

Tema principal: Manutenção e transporte do projetor

Limpeza da janela de projeção

Limpe a janela de projeção periodicamente ou quando houver poeira ou manchas da superfície.

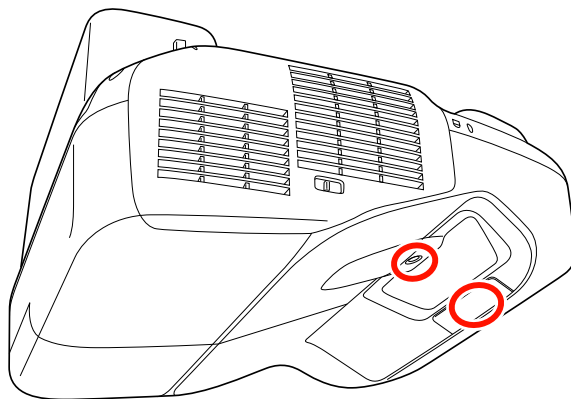
- Para remover poeira ou manchas, limpe a janela de projeção cuidadosamente com papel próprio para limpeza de lentes.
- Para remover manchas, umedeça um pano macio sem fiapos com uma solução para a limpeza de lentes e passe delicadamente sobre a janela de projeção.

 Aviso: Não use um limpador de lentes que contenha gás inflamável. O calor elevado gerado pela lâmpada do projetor pode causar um incêndio.

 Cuidado: Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

Tema principal: Manutenção do projetor

Limpeza do sensor de obstáculo

Limpe o vidro do projetor sensor de obstáculo (circulado em vermelho) periodicamente, ou caso veja uma mensagem pedindo que remova quaisquer obstáculos que estejam interferindo com a área de projeção.

- Para remover poeira ou manchas, limpe o sensor de obstáculo cuidadosamente com papel próprio para limpeza de lentes.

- Para remover manchas, umedeça um pano macio sem fiapos com uma solução para a limpeza de lentes e passe delicadamente sobre o sensor de obstáculo.

  Aviso: Não use um limpador de lentes que contenha gás inflamável. O calor elevado gerado pela lâmpada do projetor pode causar um incêndio.

  Cuidado: Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

Tema principal: Manutenção do projetor

Limpeza do gabinete do projetor

Antes de limpar o gabinete, desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

- Para remover pó ou sujeira, limpe a superfície externa com um pano macio, seco e sem fiapos.
- Para remover sujeira mais difícil, use um pano umedecido com água e sabão. Não borrife líquidos diretamente no projetor.

  Cuidado: Não utilize cera, álcool, benzina, diluente de tinta ou outros produtos químicos para limpar o projetor. Esses produtos podem danificar o gabinete. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

Tema principal: Manutenção do projetor

Manutenção do filtro de ar e do exaustor

O filtro de ar do projetor mantém a entrada de ar limpa. Se poeira acumular no filtro de ar ou na exaustão, limpe-os conforme descrito neste manual. Poeira pode causar entupimento e impedir a ventilação adequada, o que pode fazer com que o projetor superaqueça.

Certifique-se de limpar o filtro de ar e as aberturas de exaustão quando vir a mensagem pedindo que o faça. Além disso, certifique-se de que nada bloqueie as aberturas de exaustão.

Limpeza do filtro de ar e do exaustor

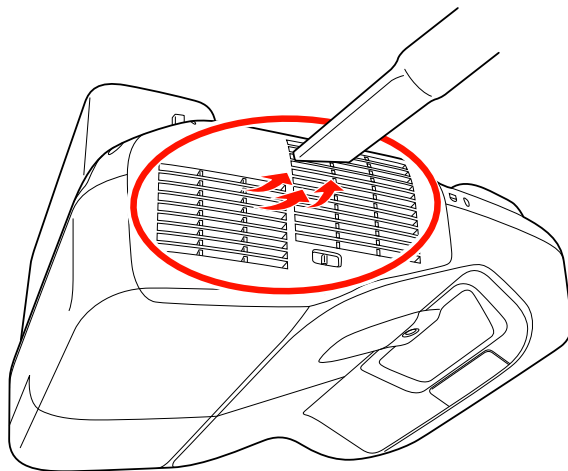
Substituição do filtro de ar

Tema principal: Manutenção do projetor

Limpeza do filtro de ar e do exaustor

Limpe o filtro de ar do projetor ou as aberturas de exaustão se ficarem empoeirados, ou caso veja uma mensagem pedindo que sejam limpos.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

2. Remova cuidadosamente a poeira usando um aspirador de pó pequeno específico para computadores, ou uma escova macia (como um pincel de pintura).

Observação: Você pode remover o filtro de ar para limpar os dois lados dele. Não lave o filtro de ar na água, ou use qualquer detergente ou solvente para limpá-lo.

Cuidado: Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

3. Se for difícil remover a poeira ou se o filtro de ar estiver danificado, substitua-o.

Tema principal: Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Substituição do filtro de ar

É necessário substituir o filtro de ar nestas situações:

- Se depois de limpar o filtro de ar, aparecer uma mensagem pedindo que limpe-o ou substitua-o.
- O filtro de ar está danificado ou rasgado.

Você pode substituir o filtro de ar enquanto o projetor estiver montado na parede ou no teto.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

2. Remova o filtro de ar do projetor.

   Observação: Os filtros de ar contêm polipropileno. Desfaça-se dos filtros de ar usados de acordo com as regulamentações locais.

3. Coloque o novo filtro de ar no projetor como mostrado.
4. Feche a tampa do compartimento do filtro de ar.

Tema principal: Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Manutenção da lâmpada do projetor

O projetor conta o número de horas de uso da lâmpada e exibe esta informação no sistema de menus do projetor.

Substitua a lâmpada assim que for possível quando acontecer o seguinte:

- A imagem projetada ficar mais escura ou começar a se deteriorar.
- Uma mensagem aparecer quando você liga o projetor pedindo que substitua a lâmpada.
- A luz da lâmpada do projetor pisca na cor laranja.

Substituição da lâmpada
Reinicialização do temporizador da lâmpada

Tema principal: Manutenção do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado
Especificações da lâmpada do projetor
Exibição da informação do projetor - menu Informação

Substituição da lâmpada

Antes de substituir a lâmpada, deixe o projetor esfriar por pelo menos uma hora para que a lâmpada não esteja quente.

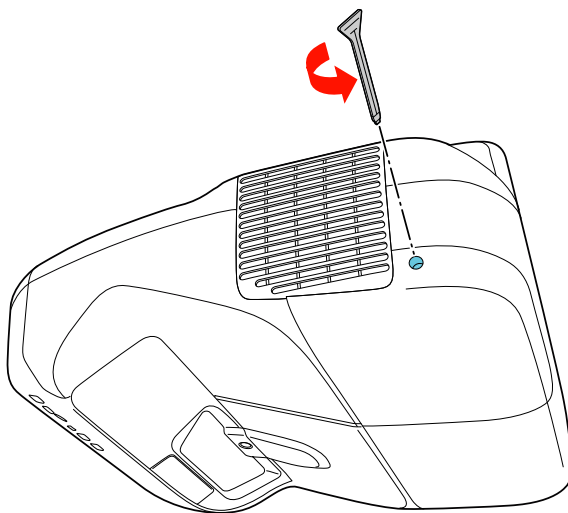
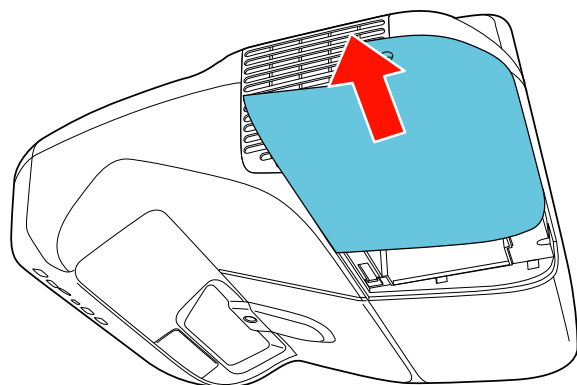
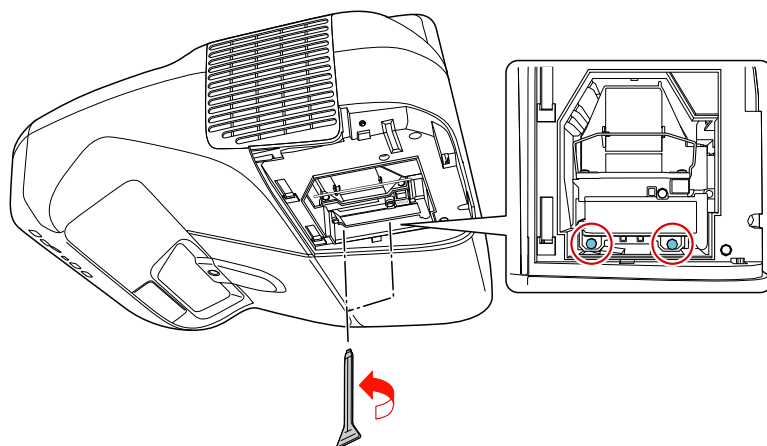
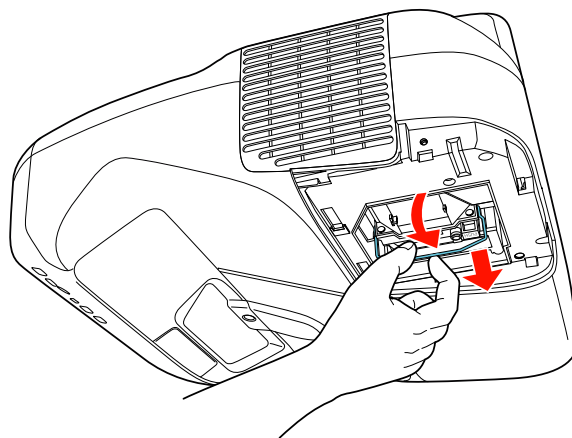
Aviso: Deixe a lâmpada esfriar completamente antes de substituí-la para evitar ferimentos.

Você pode substituir a lâmpada enquanto o projetor estiver montado na parede ou no teto.

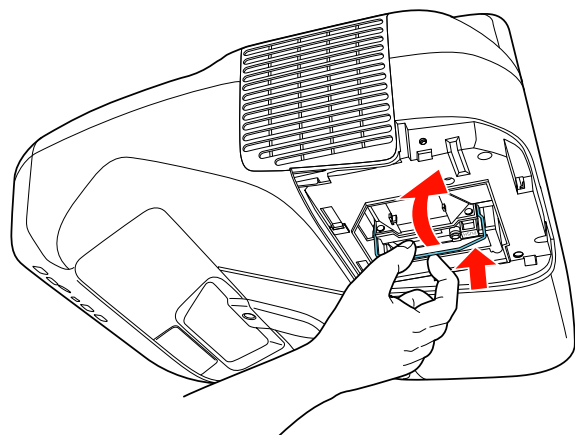
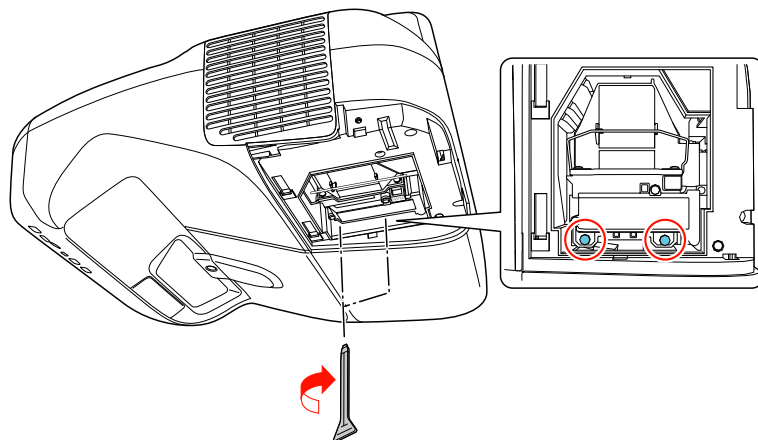
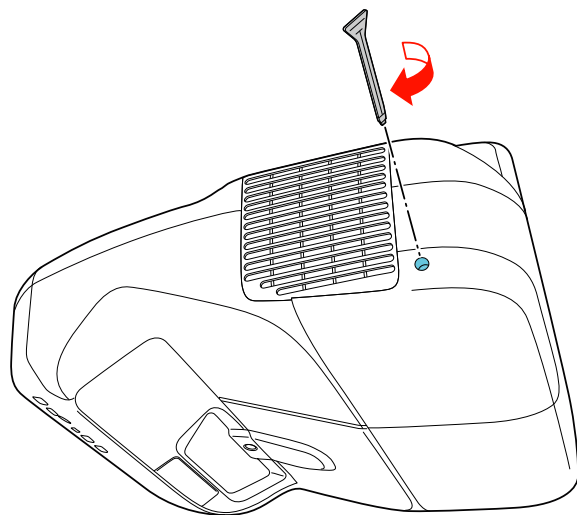
1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

2. Permita que a lâmpada do projetor esfrie por pelo menos uma hora.

   Aviso: Se a lâmpada estiver quebrada, fragmentos de vidro podem estar soltos dentro do compartimento da lâmpada. Tenha cuidado ao remover vidro quebrado para evitar ferimentos. Se o projetor estiver montado na parede ou no teto, fique para o lado, para o caso da lâmpada estar quebrada.

3. Use a chave de fenda incluída com a lâmpada de substituição para soltar o parafuso que segura a tampa da lâmpada.

4. Retire a tampa da lâmpada.

5. Solte os parafusos que prendem a lâmpada ao projetor. Os parafusos não saem totalmente.

6. Levante o prendedor da lâmpada e remova-a com cuidado para fora do projetor.

Observação: Hg A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não jogue no lixo comum.

7. Insira a nova lâmpada no projetor cuidadosamente, ao longo do trilho de guia. Caso não se encaixe com facilidade, verifique se está na posição certa. Abaixe a alça.

   Cuidado: Não toque em nenhuma parte de vidro para evitar que a lâmpada falhe prematuramente.

8. Aperte os parafusos para fixar a lâmpada.

9. Recoloque a tampa da lâmpada e aperte o parafuso para prendê-la no lugar.

Observação: Certifique-se de que a tampa da lâmpada esteja instalada firmemente ou a lâmpada não acenderá.

Reinicie o contador da lâmpada para que ele conte o tempo de uso da nova lâmpada.

Tema principal: Manutenção da lâmpada do projetor

Tarefas relacionadas

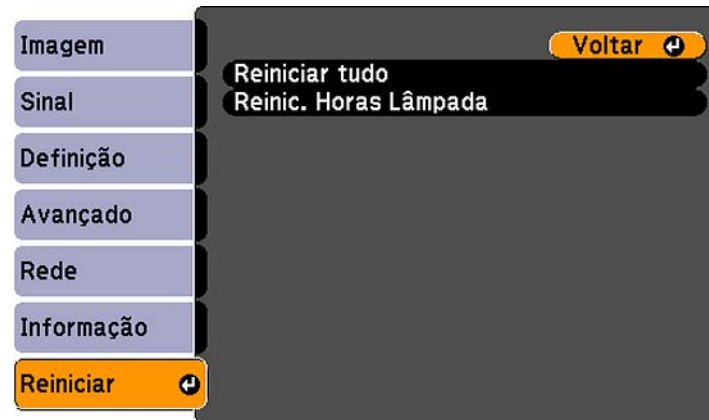
Reinicialização do temporizador da lâmpada

Reinicialização do temporizador da lâmpada

Você precisa reiniciar o contador da lâmpada depois de substitui-la para eliminar a mensagem de substituição e para que a contagem de uso seja correta.

Observação: Não reinicie o temporizador da lâmpada se não a tiver substituído para evitar informação incorreta de uso.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Reiniciar** e pressione **Enter**.

4. Selecione **Reinic. Horas Lâmpada** e pressione **Enter**.

   Você verá uma mensagem perguntando se deseja reiniciar as horas da lâmpada.

5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Manutenção da lâmpada do projetor

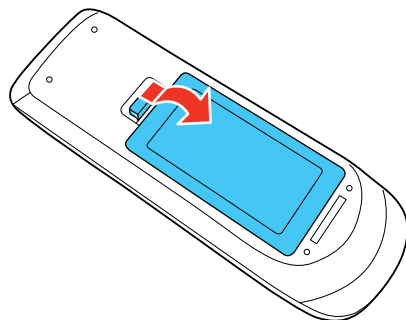
Tarefas relacionadas

Substituição da lâmpada

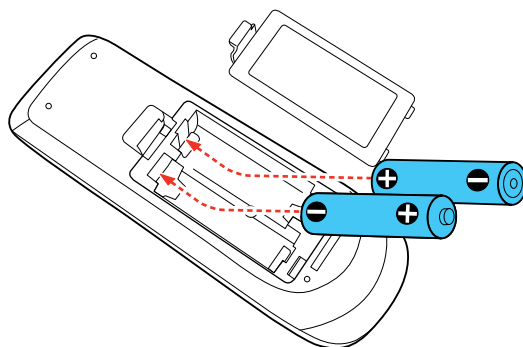
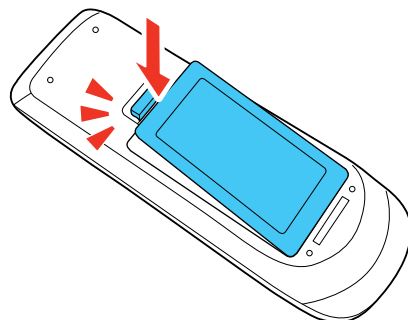
Substituição das pilhas do controle remoto

O controle remoto utiliza duas pilhas alcalinas ou de manganês de tamanho AA. Troque as pilhas assim que a carga acabar.

Cuidado: Use apenas o tipo de pilhas especificado neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes, ou misture pilhas novas e velhas.

1. Abra a tampa do compartimento de pilhas conforme mostrado.

2. Remova as pilhas velhas.

   Aviso: Se o fluido da pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque as pilhas com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.

4. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.

Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças, elas podem causar sufocação e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: Manutenção do projetor

Referências relacionadas

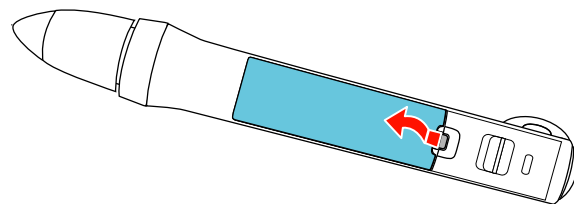
Operação do controle remoto

Substituição da pilha da caneta

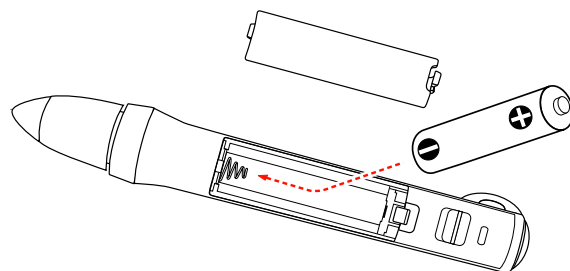
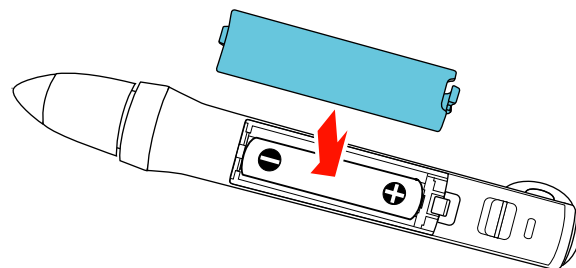
Cada caneta utiliza uma pilha AA alcalinas ou uma pilha recarregável Sanyo Eneloop. Troque a pilha assim que a carga acabar.

Quando a pilha está fraca, a luz da caneta pisca quando você liga o botão. Quando a bateria se esgota, a luz da caneta se apaga.

Cuidado: Use apenas os tipos de pilha especificados neste manual.

1. Abra a tampa do compartimento da pilha conforme mostrado.

2. Remova a pilha velha.

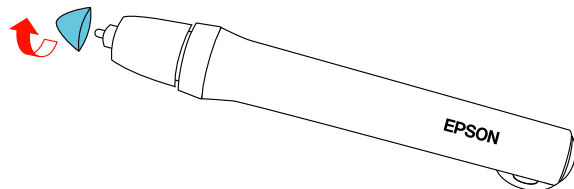
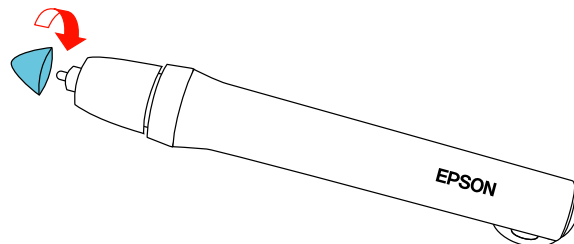
   Aviso: Se o fluido da pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.

4. Recoloque a tampa do compartimento da pilha, pressionando-a até que ela feche fazendo um som de "clique".

   Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças, elas podem causar sufocação e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: Manutenção do projetor

Substituição da ponta da caneta

Se a ponta da caneta for danificada ou não funcionar corretamente, você pode substituí-la.

1. Torça a ponta da caneta para removê-la.

2. Torça a nova ponta para encaixá-la.

Tema principal: Manutenção do projetor

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

Transporte do projetor

O projetor contém peças de precisão e algumas delas são de vidro. Siga estas instruções para transportar ou despachar o projetor com segurança:

- Remova os equipamentos conectados ao projetor.
- Ao transportar o projetor por uma longa distância ou como bagagem despachada, embale-o em uma caixa firme com amortecimento em torno dele e marque a caixa como "Frágil".
- Quando despachar o projetor para conserto, coloque-o em sua embalagem original, se possível, ou use materiais equivalentes com proteção ao redor do projetor. Marque a caixa como “Frágil”.

Observação: A Epson não se responsabiliza por qualquer dano ocorrido durante o transporte.

Tema principal: Manutenção e transporte do projetor

Solução de problemas

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do projetor.

Dicas para problemas de projeção

Se o projetor não estiver funcionando corretamente, tente desligá-lo e desconectá-lo. Em seguida, conecte novamente o cabo e ligue o projetor.

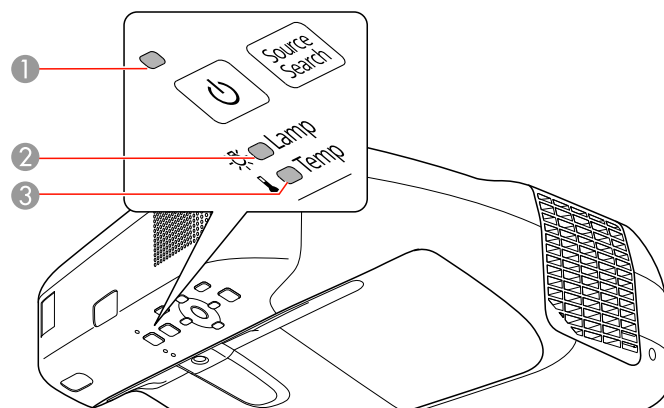
Se isso não resolver o problema, verifique o seguinte:

- As luzes no projetor podem indicar o problema.
- O sistema de ajuda do projetor pode exibir informação sobre problemas comuns, se o projetor estiver em uso.
- As soluções neste manual podem ajudá-lo a resolver muitos problemas.

Se nenhuma destas soluções ajudar, você pode contactar a Epson para obter suporte técnico.

Tema principal: Solução de problemas

Luzes de estado do projetor

As luzes que se encontram no painel de controle do projetor indicam as condições do equipamento e informam a ocorrência de problemas. Verifique o estado e cor das luzes e procure por uma solução na tabela a seguir.

1 Luz de energia

2 Luz da lâmpada

3 Luz da temperatura

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Verde	Apagada	Apagada	Operação normal.
Verde piscando	Apagada	Apagada	Aquecendo. Espere a imagem aparecer.
Laranja	Apagada	Apagada	Em modo de espera ou repouso.
Laranja piscando	Apagada	Apagada	Preparando para monitoramento em rede ou desligando. (Aguarde até que a luz fique laranja antes de desconectar o projetor.)
Vermelha piscando	Apagada	Laranja piscando	O projetor está muito quente. • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruidos por objetos. • Certifique-se de que a temperatura do ambiente não esteja muito quente. • Se o projetor continuar a sobreaquecer, substitua o filtro de ar.

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Vermelha	Apagada	Vermelha	O projetor sobreaqueceu e desligou. Deixe-o desligado para esfriar durante cinco minutos. • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruidos por objetos. • Se estiver usando o projetor em altitudes elevadas, ative a opção **Modo Alta Altitude**. • Se o projetor continuar a sobreaquecer, substitua o filtro de ar. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Vermelha	Vermelha piscando	Apagada	Há um problema com a lâmpada. • Verifique se a lâmpada está queimada, quebrada ou instalada incorretamente. Reinstale ou substitua a lâmpada, se necessário. • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruidos por objetos. • Se estiver usando o projetor em altitudes elevadas, ative a opção **Modo Alta Altitude**. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Varia	Piscando laranja	Apagada	Substitua a lâmpada em breve para evitar danos. Não continue a usar o projetor.
Vermelha	Apagada	Piscando vermelha	Há um problema com um ventilador ou sensor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Varia	Piscando laranja	Piscando laranja	Um obstáculo foi detectado em torno da janela de projeção. Remova o obstáculo, ou limpe os sensores de obstáculo. Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Vermelha ou piscando vermelha	Vermelha piscando	Vermelha piscando	Erro interno do projetor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Observação: Se as luzes exibirem um padrão não indicado aqui, desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: Solução de problemas

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Onde obter ajuda

Tarefas relacionadas

Limpeza do filtro de ar e do exaustor

Substituição do filtro de ar

Substituição da lâmpada

Uso da ajuda do projetor

Você pode exibir informação para ajudá-lo a resolver problemas comuns usando o sistema de ajuda do projetor.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Help** do projetor ou do controle remoto.

   O menu de ajuda é exibido.
3. Use os botões de seta para cima e para baixo para selecionar o problema que deseja resolver.
4. Aperte **Enter** para ver as soluções.

5. Quando terminar, siga uma destas sugestões:
    - Para selecionar outro problema que deseja solucionar, aperte **Esc**.
    - Para sair do sistema de ajuda, pressione o botão **Help**.

Tema principal: Solução de problemas

Resolução de problemas de imagem ou som

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas com imagens projetadas ou com o som.

Tema principal: Solução de problemas

Soluções para quando a imagem não aparece

Se nenhuma imagem aparecer, tente o seguinte:

- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para ver se a imagem não foi temporariamente desativada.
- Certifique-se de que todos os cabos necessários estejam conectados firmemente e de que o projetor e as fontes de vídeo conectadas estejam ligados.
- Aperte o botão de energia do projetor para sair do modo de repouso ou espera. Além disso, veja se o computador conectado está no modo de repouso ou exibindo um protetor de tela.
- Verifique as configurações no menu Sinal para certificar-se de que elas estejam corretas para a fonte de vídeo sendo usada.
- Ajuste a configuração de **Brilho** ou selecione **Normal** como a configuração de consumo de energia.

- Verifique a configuração **Visor** para certificar-se de que a opção **Mensagens** esteja configurada como **Activado**.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões de painel de controle, os botões podem estar travados. Destrave os botões.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões no controle remoto, certifique-se de que os receptores do controle remoto estejam ativados.
- Para imagens projetadas com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Para imagens projetadas a partir de aplicações usando o Windows DirectX, desligue funções DirectX.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado
Configuração de opções do projetor - menu Definição
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal
Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Tarefas relacionadas

Desbloqueio dos botões do projetor

Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB

Se nenhuma imagem aparecer ou se a imagem aparecer incorreta ao usar a função de exibição USB, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão **USB** do controle remoto.
- Verifique se o software de exibição USB foi instalado corretamente. Instale-o manualmente, se necessário.
- Certifique-se de que a opção **USB Type B** no menu Avançado está configurada como uma das opções de **USB Display**.
- Com o Mac OS X, selecione o ícone **USB Display** no Dock ou da pasta **Aplicativos**.
- Com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Com o Windows DirectX, desative as funções DirectX.
- Se o cursor do mouse piscar, selecione **Torne mais suave o movimento do ponteiro do mouse** no programa de definições do EPSON USB Display no seu computador.

- Desative a opção **Transferir janela de camada** no programa EPSON USB Display no seu computador.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Soluções para quando a mensagem "Sem Sinal" aparecer

Se mensagem "Sem Sinal" aparecer, tente o seguinte:

- Aperte o botão **Source Search** e aguarde alguns segundos até a imagem aparecer.
- Ligue o computador conectado ou a fonte de vídeo e aperte Play para iniciar a apresentação, se necessário.
- Verifique a conexão do projetor com as fontes de vídeo.
- Caso tenha conectado um laptop ao projetor, verifique se o equipamento está configurado para exibir imagens em um monitor externo.
- Se necessário, desligue o projetor e o computador ou fonte de vídeo conectado e ligue-os novamente.

Exibição a partir de um laptop PC
Exibição a partir de um laptop Mac

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Exibição a partir de um laptop PC

Caso veja a mensagem "Sem Sinal" quando exibir de um laptop PC, você precisa configurar o laptop para exibir em um monitor externo.

1. Aperte e segure a tecla **Fn** do laptop e aperte a tecla marcada com um ícone de monitor ou **CRT/CLD**. (Veja o manual do computador para detalhes.) Espere alguns segundos até que a imagem apareça.
2. Para exibir tanto no laptop como no projetor, tente apertar as mesmas teclas mais uma vez.
3. Se a mesma imagem não for exibida no laptop e no projetor, verifique o utilitário **Monitor** do Windows para certificar-se de que a porta de monitor externa esteja ativada. (Consulte o manual do computador ou do Windows para instruções.)
4. Se necessário, verifique as configurações da placa de vídeo e defina a opção de exibição múltipla como **Clonar**.

Tema principal: Soluções para quando a mensagem "Sem Sinal" aparecer

Tarefas relacionadas

Uso da ajuda do projetor

Exibição a partir de um laptop Mac

Caso veja a mensagem “Sem Sinal” quando exibir de um laptop Mac, você precisa configurar o laptop para exibir imagem espelhada. (Veja o manual do laptop para detalhes.)

1. Abra o utilitário **Preferências do Sistema** e selecione **Monitores**.
2. Selecione a opção **VGA Display** ou **Color LCD**, se necessário.
3. Clique na guia **Arranjo** ou **Arranjar**.
4. Selecione a opção **Espelhar monitor**.

Tema principal: Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer

Se a mensagem “Não suportado” aparecer, tente o seguinte:

- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal.
- Certifique-se de que a resolução de exibição do computador não exceda a resolução e o limite de frequência do projetor. Se necessário, selecione uma resolução diferente para o seu computador. (Veja o manual do computador para detalhes.)

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Formatos de vídeo compatíveis

Soluções para quando somente parte da imagem aparecer

Se somente parte da imagem do computador aparecer, tente o seguinte:

- Pressione o botão **Auto** do controle remoto para otimizar o sinal de imagem.
- Tente ajustar a posição da imagem usando a configuração de menu **Posição**.
- Pressione o botão **Aspect** no controle remoto para selecionar um parâmetro diferente.
- Se você usou o zoom na imagem usando os botões **E-Zoom**, aperte o botão **Esc** duas vezes para retornar ao tamanho inteiro da imagem.
- Verifique as configurações de exibição do computador para desativar a exibição em dois monitores e configurar a resolução dentro dos limites do projetor. (Veja o manual do computador para detalhes.)
- Verifique a resolução para os seus arquivos de apresentação para ver se eles foram criados com uma resolução diferente daquela sendo usada para a projeção. (Veja a ajuda do software para detalhes.)

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Formatos de vídeo compatíveis

Soluções para quando a imagem não estiver retangular

Se a imagem projetada não estiver retangular, tente as seguintes soluções:

- Se o projetor não estiver montado na parede ou no teto, coloque-o diretamente em frente à tela e centralizado, se possível.
- Use a configuração de **Deslocar Imagem** para ajustar a posição da imagem, ao invés de mover o projetor.
- Se ajustou a altura do projetor usando os pés dele, aperte os botões de keystone no projetor para ajustar o formato da imagem.
- Ajuste a configuração **Quick Corner** ou **Keystone** para corrigir o formato da imagem.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Tarefas relacionadas

Correção do formato da imagem com Quick Corner

Correção da forma da imagem com os botões Keystone

Ajuste da posição da imagem

Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática

Se a imagem projetada tiver uma aparência de interferência eletrônica (ruído) ou estática, tente o seguinte:

- Verifique os cabos conectando o seu computador ou fonte de vídeo ao projetor. Eles devem ser:
  - Separados do cabo de eletricidade para prevenir interferência
  - Conectados firmemente nas extremidades
  - Não conectados a um cabo de extensão
- Verifique as configurações no menu de Sinal do projetor para certificar-se de que elas correspondem à fonte de vídeo.
- Selecione uma configuração de resolução de vídeo compatível com o projetor.

- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão **Auto** no controle remoto para ajustar automaticamente as configurações **Alinhamento** e **Sinc**.
- Se você ajustou o formato da imagem usando os controles do projetor, tente diminuir a configuração de **Nitidez** para melhorar a qualidade da imagem.
- Se você conectou um cabo de extensão elétrico, tente projetar sem ele para ver se ele causa interferência no sinal.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Formatos de vídeo compatíveis

Tarefas relacionadas

Exibição a partir de um laptop PC

Exibição a partir de um laptop Mac

Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada

Se a imagem projetada estiver embaçada ou borrada, tente as seguintes soluções:

- Ajuste o foco da imagem.
- Posicione o projetor próximo da tela e diretamente em frente a ela.
- Posicione o projetor de modo que o ângulo de ajuste do efeito trapézio não seja tão grande que distorça a imagem.
- Ajuste a configuração da opção **Nitidez** para melhorar a qualidade da imagem.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão **Auto** no controle remoto para ajustar automaticamente as funções de alinhamento e sincronização. Se a imagem continuar embaçada ou tiver faixas, exiba uma imagem uniforme na tela e ajuste manualmente as configurações de **Alinhamento** e **Sinc**.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Distância de projeção

Tarefas relacionadas

Ajuste do foco da imagem

Limpeza da janela de projeção

Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos

Se a imagem projetada estiver muito escura ou clara, ou as cores estiverem incorretas, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para experimentar modos de cor diferentes para a imagem e ambiente de projeção.
- Ajuste as configurações disponíveis no menu Imagem para a fonte de entrada atual, como **Brilho**, **Contraste**, **Cor**, **Ajuste de cor** e/ou **Saturação de cor**.
- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal.
- Certifique-se de que todos os cabos estejam conectados firmemente ao projetor e ao dispositivo de vídeo. Se você conectou cabos longos, tente conectar cabos mais curtos.
- Se as cores estiverem incorretas vindo de uma fonte de vídeo, certifique-se de que selecionou a configuração correta de **Sinal Vídeo**.
- Se estiver usando a configuração de consumo de energia **ECO**, tente selecionar **Normal** no menu Definição.
- Se a imagem estiver escurecendo progressivamente, pode ser necessário substituir a lâmpada do projetor.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Conceitos relacionados

Manutenção da lâmpada do projetor

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Soluções para quando não há som ou o volume é baixo

Se não houver som ou o volume estiver muito baixo, tente as seguintes soluções:

- Ajuste as configurações de volume do projetor.
- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para voltar a reproduzir o vídeo e o áudio se eles foram parados temporariamente.
- Aperte o botão **Source Search** para mudar para a fonte de entrada correta, se necessário.

- Verifique a fonte de computador ou vídeo para certificar-se de que o volume esteja alto o suficiente e que a saída de áudio esteja configurado para a fonte correta.
- Verifique a conexão do cabo de áudio entre o projetor e a fonte de vídeo.
- Certifique-se de que qualquer cabo de áudio conectado esteja marcado como “Sem resistência”.
- Se você estiver usando um Mac e não ouvir o som de uma fonte HDMI, certifique-se o seu Mac suporta áudio através da porta HDMI. Se não, você precisa conectar um cabo de áudio.
- Se você quiser usar uma fonte de vídeo conectada quando o projetor estiver desligado, configure a opção **Modo de espera** como **Comun. Activada** e ative a opção **Áudio de Espera**.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Soluções para problemas de microfone

Se não houver nenhum som quando você usa um microfone conectado ao projetor, tente as seguintes soluções:

- Verifique se o microfone está conectado ao projetor.
- Certifique-se de que está usando um microfone dinâmico e não um microfone condensador.
- Ajuste a configuração **Volume Entrada Mic** nos menus do projetor conforme necessário.
- Se você quiser usar o microfone quando o projetor estiver desligado, configure a opção **Modo de espera** como **Comun. Activada** e ative a opção **Microfone Pronto**.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado
Configuração de opções do projetor - menu Definição

Tarefas relacionadas

Conexão de um microfone

Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas operando o projetor ou o controle remoto.

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor
Resolução de problemas com o controle remoto
Soluções para problemas de senha

Tema principal: Solução de problemas

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor

Se o projetor não ligar quando apertar o botão de energia ou desligar repentinamente, tente o seguinte:

- Certifique-se de que o cabo de eletricidade esteja conectado firmemente ao projetor e a uma tomada elétrica.
- Os botões do projetor podem estar travados para segurança. Destrave os botões ou use o controle remoto para ligar o projetor.
- O cabo de alimentação pode estar com defeito. Desconecte o cabo e entre em contato com a Epson.
- Se a lâmpada do projetor apagar repentinamente, ele pode estar em modo de espera depois de um período de inatividade. Aperte o botão de energia para acordar o projetor.
- Se a lâmpada do projetor apagar e as luzes de energia e **Temp** estiverem vermelhas, o projetor sobreaqueceu e desligou. Veja as soluções para este estado da luz.
- Se o botão de energia no controle remoto não ligar o projetor, verifique as pilhas e certifique-se de que a configuração **Sensor Ctrl Remoto** esteja ativada no menu do projetor, se disponível.

Tema principal: Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Referências relacionadas

Luzes de estado do projetor

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Tarefas relacionadas

Desbloqueio dos botões do projetor

Resolução de problemas com o controle remoto

Se o projetor não responder aos comandos do controle remoto, tente o seguinte:

- Verifique se as pilhas do controle remoto estão instaladas corretamente e estão carregadas. Se necessário, substitua as pilhas.
- Certifique-se de que esteja usando o controle remoto dentro do ângulo de recepção e de alcance do projetor.
- Verifique se um dos botões do controle remoto está preso, fazendo com que ele entre em modo de repouso. Solte o botão para acordar o controle remoto.
- Luzes fortes fluorescentes, luz solar direta ou sinais de dispositivos com infra-vermelho podem interferir com os receptores de controle remoto do projetor. Diminua a intensidade da luz ou mova o projetor para que fique longe da luz solar ou de equipamento que possa estar causando interferência.

- Se disponível, desative um dos receptores do controle remoto no sistema de menu do projetor ou cheque se todos os receptores não estão desligados.
- Se você designou um número de ID ao controle remoto para operar múltiplos projetores, você pode precisar verificar ou modificar a configuração de ID (esta função não está disponível em todos os projetores).
- Caso tenha perdido o controle remoto, você pode adquirir outro de um revendedor autorizado de produtos EPSON.

Tema principal: Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Equipamento opcional e peças de substituição

Operação do controle remoto

Soluções para problemas de senha

Se não conseguir digitar ou não lembrar a senha, tente o seguinte:

- Você pode ter desativado a proteção por senha sem ter determinado uma senha. Tente digitar **0000** usando o controle remoto.
- Se você digitou a senha errada muitas vezes e uma mensagem aparecer exibindo um código, anote o código e entre em contato com a Epson.
- Se você perder o controle remoto, não poderá digitar a senha. Adquira outro através de um revendedor autorizado de produtos EPSON.

Tema principal: Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Resolução de problemas da caneta interativa

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso das canetas interativas.

Soluções para quando a mensagem indicando que o dispositivo de hardware não foi encontrado aparecer

Soluções para quando uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function

Soluções para quando as canetas interativas não funcionam

Soluções para quando a calibração manual e difícil

Soluções para quando a barra de ferramentas internanão funciona

Soluções para quando a posição da caneta interativa não for precisa

Soluções para quando a caneta interativa ficar lenta ou difícil de usar

Soluções para quando as canetas interativas causam interferências ou têm efeitos indesejados

Tema principal: Solução de problemas

Soluções para quando a mensagem indicando que o dispositivo de hardware não foi encontrado aparecer

Se a mensagem indicando que o dispositivo de hardware não foi encontrado aparecer, tente o seguinte:

- Verifique a conexão do cabo USB do projetor ao seu computador. Tente desconectar e reconectar o cabo.
- Se você está projetando a partir de um computador laptop, verifique se a bateria tem carga suficiente ou conecte o laptop a uma tomada eléctrica.
- Se o cabo USB estiver instalado na parede, tente conectar um cabo USB diferente entre o projetor e o computador.

Tema principal: Resolução de problemas da caneta interativa

Soluções para quando uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function

Se uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function, entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: Resolução de problemas da caneta interativa

Referências relacionadas

Onde obter ajuda

Soluções para quando as canetas interativas não funcionam

Se as canetas não funcionam, tente as seguintes soluções:

- As canetas entrar em modo de espera se você esquecer de desligá-las. Toque a ponta da caneta para ativá-la.
- Verifique se você não está cobrindo a parte preta perto da ponta da caneta.
- Certifique-se que nada está bloqueando o sinal entre a caneta e o receptor de caneta interativa no projetor.
- Tente segurar a caneta em um ângulo diferente, de modo que sua mão não esteja bloqueando o sinal.

- Certifique-se de que a cobertura do cabo está colocada no lugar para evitar que os cabos bloqueiem o sinal.
- Verifique se a pilha da caneta tem energia suficiente. Tente substituir a pilha.
- Se você está projetando a partir de um computador, verifique se o cabo USB está conectado ao computador e ao projetor.
- Diminua as luzes da sala e apague quaisquer luzes fluorescentes. Verifique se a superfície de projeção e o receptor da caneta não estão sob luz solar direta ou outras fontes de luz intensa.
- Se a ponta da caneta está desgastada ou danificada, você pode precisar substituí-la.
- Verifique se o receptor da caneta no projetor está limpo e sem poeira.
- Certifique-se que não há interferência de controles remotos infravermelhos ou microfones infravermelhos.
- Certifique-se que a opção **USB Type-B** no menu Avançado está definida como **Easy Interactive Function** ou como **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Certifique-se que a opção **Use Source** no menu Avançado está definida para a fonte correta.
- Certifique-se de que calibrou o sistema. Tente recalibrar.

Observação: Você não pode usar as duas canetas ao mesmo tempo com a barra de ferramentas interna.

Tema principal: Resolução de problemas da caneta interativa

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Tarefas relacionadas

Uso das canetas

Substituição da ponta da caneta

Soluções para quando a calibração manual e difícil

Se você está tendo problemas para calibrar manualmente, tente as seguintes soluções:

- Se o círculo não se move para a próxima posição, ou ele se move automaticamente, diminua ou apague todas as luzes brilhantes perto da superfície de projeção.
- Verifique se o projetor não está muito perto da superfície de projeção.

Tema principal: Resolução de problemas da caneta interativa

Soluções para quando a barra de ferramentas internanão funciona

Se você não conseguir usar a caneta sem um computador, tente as seguintes soluções:

- Certifique-se que a opção **USB Type-B** no menu Avançado está definida como **Easy Interactive Function** ou como **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Pressione um dos botões Source no controle remoto para selecionar a fonte para a imagem que você quer anotar. Para usar uma tela em branco, selecione **Computer2** ou outra fonte não utilizada

  Observação: Você não pode usar a barra de ferramentas interna se selecionar a mesma fonte que está selecionada para o Easy Interactive Tools no menu Avançado.

- Certifique-se de que calibrou o sistema. Tente recalibrar.

Tema principal: Resolução de problemas da caneta interativa

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Soluções para quando a posição da caneta interativa não for precisa

Se a posição da caneta não é a mesmo que a do cursor, tente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que calibrou o sistema. Tente calibração manual.
- Certifique-se de que a cobertura do cabo está colocada no lugar para evitar que os cabos bloqueiem o sinal.
- Tente ajustar a área de operação da caneta.
- Se você usa o botão **E-Zoom +** no controle remoto para ampliar a imagem, a posição da caneta não é precisa. Quando você retornar ao tamanho original, a posição deve ficar correta.

Tema principal: Resolução de problemas da caneta interativa

Tarefas relacionadas

Ajuste da área de operação da caneta

Calibração automática

Calibração manual

Soluções para quando a caneta interativa ficar lenta ou difícil de usar

Se as canetas estão difíceis de usar ou respondem muito lentamente, tente as seguintes soluções:

- Para facilitar a operação, mantenha a caneta perpendicular à superfície de projeção.

- Para o melhor desempenho, conecte seu computador ao projetor usando um cabo de computador VGA para vídeo e o cabo USB para a interatividade.
- Se você estiver usando exibição em USB no Windows, você pode precisar desativar o Windows Aero nas configurações EPSON USB Display Settings no seu computador.

Tema principal: Resolução de problemas da caneta interativa

Soluções para quando as canetas interativas causam interferências ou têm efeitos indesejados

Se as canetas estiverem causando interferência ou efeitos indesejados, tente as seguintes soluções:

- Quando as duas canetas forem usadas da mesma vez, certifique-se de que mantê-las a 10 cm uma da outra.
- Desligue as canetas quando elas não estiverem em uso.
- Não descanse as canetas na área da imagem da mesa interativa, para evitar interferência com o mouse do computador.

Tema principal: Resolução de problemas da caneta interativa

Soluções para quando os alertas de rede por e-mail não são recebidos

Se você não receber um e-mail alertando-o de problemas com o projetor em rede, tente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que o projetor esteja ligado e conectado à rede corretamente. (Se um erro desativar o projetor, ele não poderá enviar um e-mail.)
- Certifique-se de que configurou o alerta por e-mail corretamente no menu Correio ou no software de rede.
- Configure o **Modo de espera** como **Comunic. activada** para que o software de rede possa monitorar o projetor em modo de espera.

Tema principal: Solução de problemas

Conceitos relacionados

Projeção em uma rede com fio

Projeção em uma rede sem fio

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Configuração de rede do projetor - menu Rede

Onde obter ajuda

Se você precisar entrar em contato com a Epson para obter serviços de suporte técnico, use as seguintes opções:

Suporte pela Internet

Visite o site de suporte no endereço global.latin.epson.com/Suporte para obter soluções para problemas comuns. É possível fazer o download de utilitários e documentação, consultar as perguntas frequentes e soluções de problemas ou enviar um e-mail para a Epson com suas perguntas.

Converse com um representante de suporte

Antes de ligar para o suporte, tenha em mãos as seguintes informações:

- Nome do produto
- Número de série do produto (localizado na parte inferior ou traseira do projetor, ou no sistema de menus)
- Comprovante de compra (nota da loja) e data da compra
- Configuração do computador ou vídeo
- Descrição do problema

E ligue para:

País	Telefone
Argentina	(54 11) 5167-0300
Bolívia*	800-100-116
Brasil	0800-880-0094
Chile	(56 2) 484-3400
Colômbia	(57 1) 523-5000
Costa Rica	800-377-6627
Equador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570
Guatemala*	1-800-835-0358

País	Telefone
Honduras**	800-0122 Código: 8320
México	Cidade do México: (52 55) 1323-2052 Outras cidades: 01-800-087-1080
Nicarágua*	00-1-800-226-0368
Panamá*	00-800-052-1376
Peru	Lima: (51 1) 418-0210 Outras cidades: 0800-10126
República Dominicana*	1-888-760-0068
Uruguai	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

*Entre em contato com a companhia telefônica local para chamar este número gratuito de um celular.

** Disque os primeiros 7 dígitos, aguarde uma mensagem, em seguida, digite o código.

Observação: Tarifas de longa distância ou outras taxas podem ser cobradas. Se o seu país não aparece na lista, entre em contato com o escritório de vendas no país mais próximo.

Compra de suprimentos e acessórios

É possível adquirir telas, maletas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado EPSON. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site global.latin.epson.com/br.Ou você pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Tema principal: Solução de problemas

Conceitos relacionados

Onde buscar informações adicionais

Especificações técnicas

Estas seções listam as especificações técnicas do seu projetor.

Especificações gerais do projetor

Tipo de tela	Matriz ativa TFT de poli-silício
Resolução	1280 × 800 pixels (WXGA)
Lente	F = 1,80
	Distância focal: 3,71 mm
Reprodução de cores	Totalmente em cores, 16,77 milhões de cores
Brilho	**BrightLink 475wi+**:
	Modo de consumo de energia Normal:
	Emissão de luz branca 2600 lúmens (padrão ISO 21118)
	Emissão de luz colorida 2600 lúmens
	Modo de consumo de energia ECO:
	Emissão de luz branca 1800 lúmens (padrão ISO 21118)

	BrightLink 485wi+: Modo de consumo de energia normal: Emissão de luz branca 3100 lúmens (padrão ISO 21118) Emissão de luz colorida 3100 lúmens Modo de consumo de energia ECO: Emissão de luz branca 1800 lúmens (padrão ISO 21118)
Relação de contraste	3000 para 1 com o ajuste Íris Automática ativado e o ajuste Consumo de energia configurado como Normal
Tamanho da imagem	60 a 100 polegadas (1,52 a 2,54 m)
Distância de projeção	13,7 a 23,5 polegadas (0,35 a 0,60 m)
Métodos de projeção	Frontal, montado na parede ou no teto
Relação de aspecto ótico (largura-altura)	16:10
Ajuste de foco	Manual
Ajuste de zoom	Digital
Relação de zoom (Tele-a-Wide)	1:1.35
Sistema de som interno	16 W monaural
Nível de ruído	35 dB (Modo de consumo de energia Normal) 28 dB (Modo de consumo de energia ECO)
Ângulo de correção de efeito trapézio	Vertical: ± 5º Horizontal: ± 5º
Compatibilidade da porta USB-B	Compatível com USB 1.1 e 2.0 para exibição USB ou uso como mouse externo
Compatibilidade da porta USB-A	Uma porta compatível com USB 1.1 e 2.0 para dispositivo USB ou exibição de câmera de documento EPSON

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações da lâmpada do projetor

Tipo	UHE (Eficiência Ultra-Alta)
Consumo de energia	**BrightLink 475wi+**:
	190 W
	BrightLink 485wi+:
	215 W
Vida útil da lâmpada	Modo de consumo de energia Normal:
	Até aproximadamente 3000 horas
	Modo de consumo de energia ECO:
	Até cerca de 4000 horas

Observação: Desligue o produto quando não for usá-lo para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com tempo.

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações do controle remoto

Faixa de recepção	19,7 pés (6 m)
Pilhas	Duas pilhas alcalinas ou duas pilhas de manganês tamanho AA.

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações da dimensão do projetor

Altura (excluindo pés)	5,6 polegadas (143 mm)
Largura	14,4 polegadas (367 mm)
Profundidade	14,8 polegadas (375 mm)
Peso	11,9 lb (5,4 kg)

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações elétricas do projetor

Frequência nominal	50/60 Hz
Fonte de alimentação	100 a 240 VCA; ±10% **BrightLink 475wi+**: 2,9 a 1,3 A **BrightLink 485wi+**: 3,1 a 1,5 A
Consumo de energia (110 a 120 V)	Em funcionamento: **BrightLink 475wi+**: Modo de consumo de energia Normal: 287 W Modo de consumo de energia ECO: 223 W **BrightLink 485wi+**: Modo de consumo de energia Normal: 313 W Modo de consumo de energia ECO: 223 W Em espera: 0,21 W (comunicação desativada), 7,5 W (comunicação ativada)
Consumo de energia (220 a 240 V)	Em funcionamento: **BrightLink 475wi+**: Modo de consumo de energia normal: 275 W Modo de consumo de energia ECO: 215 W **BrightLink 485wi+**: Modo de consumo de energia normal: 300 W Modo de consumo de energia ECO: 215 W Em espera: 0,27 W (comunicação desativada), 8,3 W (comunicação ativada)

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações ambientais do projetor

Temperatura	Em funcionamento: 41 a 95 ºF (5 a 35 ºC)
	Armazenamento: 14 a 140 ºF (-10 a 60 ºC)
Umidade (relativa, sem condensação)	Em funcionamento: 20 a 80%
	Armazenamento: 10 a 90%
Altitude de funcionamento	Até 4921 pés (1500 m)
	Até 7500 pés (2286 m) com Modo Alta Altitude ativado

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações de aprovações e de segurança do projetor

Estados Unidos	FCC Parte 15 Classe B (DoC)
	UL60950-1 2a edição (cTUVus Mark)

Tema principal: Especificações técnicas

Formatos de vídeo compatíveis

Para os melhores resultados, a resolução do monitor do seu computador ou placa de vídeo deve ser configurada para a mesma resolução nativa do projetor. Contudo, seu projetor inclui o chip SizeWise da Epson que suporta outras resoluções de monitor de computador, fazendo a imagem ser redimensionada automaticamente.

A taxa de atualização (frequência vertical) do monitor do computador ou placa de vídeo deve ser compatível com o projetor. (Consulte o manual do computador ou da placa de vídeo para mais detalhes.)

Esta tabela lista a taxa de atualização e resolução compatíveis para cada formato de vídeo compatível.

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
Sinais de computador (RGB analógico)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
XGA	60/72/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 1024
	60/75/85	1280 × 960
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+*	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Vídeo composto		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
Vídeo componente		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
Sinais de entrada HDMI		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
WSXGA*	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080

Tema principal: Especificações técnicas

Requisitos do sistema de exibição USB

O seu computador deve atender aos requisitos do sistema aqui listados para utilizar o software USB Display de exibição USB do projetor.

Requisito	Windows	Mac
Sistema operacional	Windows 2000 (Service Pack 4 somente)	Mac OS X 10.5.x, 10.6.x ou 10.7.x
	Windows XP Professional, Home Edition e Tablet PC Edition (32-bit)	
	Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium e Home Basic (32 bits)	
	Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional e Home Premium (32 e 64 bit); Home Basic e Starter (32 bit)	
Versão USB	USB 1.1 e superior (USB 2.0 recomendado)	
CPU	Mobile Pentium III 1.2 GHz ou mais rápido (1.6 GHz ou mais rápido recomendado)	Power PC G4 1 GHz ou mais rápido (Core Duo 1.83 GHz ou mais rápido recomendado)
Memória	256 MB ou mais (512 MB ou mais recomendado)	512 MB ou mais
Espaço em disco rígido	20 MB ou mais	
Visor	Resolução entre 640 × 480 e 1600 × 1200, de cor de 16 bits ou superior	

Tema principal: Especificações técnicas

Avisos

Veja estas seções para observações importantes sobre o seu projetor.

Instruções de descarte do produto

Este equipamento não pode ser descartado em lixo comum domiciliar. Quando for descartá-lo, favor encaminhá-lo a um Centro de Serviço Autorizado (CSA) da sua conveniência. Para encontrar seu CSA mais próximo, consulte a garantia do equipamento na documentação do produto na seção dos Centros de Serviços Autorizados, ou a página global.latin.epson.com/br e clique no link para **Suporte técnico**.

Tema principal: Avisos

Reciclagem

A Epson preocupa-se com o meio ambiente e sabe que o planejamento para o futuro requer um forte compromisso ambiental. Para isso, nos empenhamos em criar produtos inovadores que são confiáveis, eficientes e recicláveis. Produtos melhores utilizando menos recursos naturais para ajudar a garantir um futuro melhor para todos.

As embalagens deste produto –papelão, plástico, isopor e espuma – são recicláveis e podem ser entregues a cooperativas de reciclagem, postos de recolhimento de resíduos ou empresas recicladoras, para que se promova a destinação ambientalmente adequada das embalagens.

Os materiais que compõem o produto – plásticos, metais, vidro, placa eletrônica, cartucho e lâmpada – também são recicláveis. O produto não deve ser desmontado, mas sim, encaminhado para os Centros de Serviços Autorizados que o darão o destino ambientalmente adequado. Consulte o nosso site global.latin.epson.com/br, para uma lista de Centros de Serviço Autorizados.

Cuidado: A Epson alerta os consumidores que o descarte inadequado de embalagens e produtos pode prejudicar o meio ambiente.

Os Centros de Serviços Autorizados podem receber equipamentos da marca EPSON para destinação ambientalmente adequada.

Conheça melhor nossas ações ambientais e o Programa de Coleta de Cartuchos (www2.epson.com.br/coleta) em nosso site.

Tema principal: Avisos

Informações importantes sobre segurança

Cuidado: Nunca olhe diretamente para a lente do projetor quando a lâmpada estiver acesa, pois a luz forte poderá prejudicar seus olhos. Jamais deixe que crianças olhem para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Nunca abra as tampas do projetor, exceto as da lâmpada e do filtro. A voltagem elétrica do interior do projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves. Exceto nos casos especificamente explicados neste *Manual do usuário*, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

Aviso: O projetor e seus acessórios são fornecidos em embalagens plásticas. Para evitar o risco de sufocamento, mantenha essas embalagens fora do alcance de crianças.

Cuidado: Nunca toque diretamente na nova lâmpada quando for substituí-la, pois resíduos invisíveis deixados pela oleosidade de suas mãos podem reduzir o tempo de vida útil da lâmpada. Utilize um pedaço de pano ou luvas para manuseá-la.

Tema principal: Avisos

Instruções importantes de segurança

Siga estas instruções de segurança quando for instalar e utilizar o projetor:

- Não olhe diretamente para a lente quando o projetor estiver ligado. A luz pode ferir seus olhos.
- Não coloque a sua mão ou qualquer objeto próximo à janela de projeção. A alta temperatura dessa área pode causar queimaduras, incêndio ou outros danos.
- Não coloque o projetor sobre mesas, suportes ou plataformas instáveis.
- Não opere o projetor de lado ou inclinado para um lado. Não incline o projetor mais de 5° para a frente ou para trás.

- Se o projetor for ser montado no teto ou em uma parede, a instalação deve ser realizada por técnicos qualificados, usando as peças de montagem criadas especificamente para esse projetor.
- Quando for instalar ou ajustar a armação para montagem no teto ou na parede, não utilize adesivos para evitar que os parafusos se soltem e não use óleos ou lubrificantes. Isso pode fazer com que o projetor rache e caia da sua montagem no teto. Isso poderá causar ferimentos graves a qualquer pessoa que esteja embaixo da armação e poderá danificar o projetor.
- Não use o projetor perto de água ou de fontes de calor.
- Use apenas o tipo de fonte de alimentação indicado no projetor. A utilização de uma fonte de alimentação diferente pode resultar em incêndio ou choque elétrico. Em caso de dúvida quanto à voltagem disponível, consulte o revendedor ou a companhia de energia.
- Coloque o projetor perto de uma tomada onde o plugue possa ser removido facilmente.
- Tome as precauções detalhadas a seguir ao manusear o plugue: Nunca segure o plugue com as mãos molhadas. Não insira o plugue em tomadas empoeiradas. Coloque-o firmemente na tomada. Não puxe o cabo de alimentação quando for desconectar o plugue. Segure o plugue sempre que for desconectá-lo da tomada. Não seguir estas precauções poderá resultar em incêndio ou choque elétrico.
- Não sobrecarregue as tomadas, os cabos de extensão ou os filtros de linha. Não coloque o plugue em tomada que contenha pó. Isso poderá provocar incêndio ou choque elétrico.
- Não coloque o projetor onde os fios possam ser pisados. Isso pode causar desgaste ou dano ao plugue.
- Desconecte o projetor da tomada antes de limpá-lo. Utilize um pano seco para limpeza (ou para remover sujeira ou manchas difíceis, utilize um pano úmido bem torcido). Não utilize limpadores líquidos ou aerossol.
- Não bloqueie as aberturas do projetor. Essas aberturas proporcionam ventilação e evitam que o projetor superaqueça. Não utilize o projetor em sofás, tapetes ou outras superfícies macias e nem o coloque sobre pilhas de papéis, pois as aberturas de ventilação localizadas na base do equipamento podem ficar bloqueadas. Se estiver instalando o projetor perto de alguma parede, deixe um espaço mínimo de 7,9 polegadas (20 cm) entre a parede e a abertura de ventilação.
- Não use o projetor em armários fechados, a menos que seja providenciada ventilação adequada.
- Nunca empurre objetos de qualquer espécie pelas aberturas do gabinete. Nunca derrame líquidos de qualquer espécie sobre o projetor.
- Se estiver usando dois ou mais projetores lado a lado, deixe pelo menos 2 pés (60 cm) de espaço entre eles para que a ventilação seja adequada.

- Pode ser necessário limpar o filtro de ar e o exaustor. A obstrução do filtro de ar ou da abertura de exaustão pode bloquear a ventilação necessária para o resfriamento do projetor. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.
- Não deixe o projetor em ambientes externos por longos períodos.
- Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais devidamente qualificados. A abertura ou remoção das tampas do equipamento pode expor o usuário a níveis de voltagem perigosos e outros riscos.
- Nunca abra as tampas do projetor exceto nos casos especificamente explicados neste manual. Nunca tente desmontar ou modificar o projetor. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.
- Desligue o projetor da tomada e encaminhe-o para manutenção por profissionais qualificados nas seguintes condições: Caso o projetor não esteja funcionando normalmente mesmo que as instruções de uso estejam sendo seguidas, ou apresente alguma mudança no desempenho, caso o equipamento exale fumaça, odores estranhos ou produza ruídos estranhos, se o cabo de alimentação ou o plugue estiverem danificados ou desgastados; se líquidos ou objetos estranhos caírem dentro do projetor, caso ele seja exposto a chuva ou água ou caso tenha caído ou o gabinete esteja danificado.
- Não toque no plugue durante tempestades elétricas. Caso contrário, haverá risco de choques elétricos.
- Desconecte o projetor quando não for utilizá-lo por longos períodos.
- Não use o projetor onde ele possa ser exposto à chuva, água ou excesso de umidade.
- Não use o projetor onde fique exposto a fumaça, gases corrosivos ou excesso de poeira.
- Não use nem guarde o projetor ou o controle remoto em locais quentes, próximos a aquecedores, sob luz direta do sol ou em veículos fechados.
- Se utilizar o projetor em um país diferente do país onde o equipamento foi adquirido, utilize o cabo de alimentação adequado à região.
- Não se apoie no projetor nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Não utilize o projetor fora do intervalo de temperatura exigido de 41 a 95 ºF (5 a 35 ºC). Isso pode causar instabilidade na exibição e danificar o projetor.
- Não guarde o projetor fora do intervalo de temperatura exigido de 14 a 140 ºF (–10 ºC a 60 ºC) ou exposto à luz solar direta por longos períodos. Isso poderá danificar o gabinete.
- Não coloque nada que possa ficar deformado ou danificado pelo calor perto das aberturas de exaustão. Não coloque as mãos e nem o rosto perto das aberturas durante a projeção.

- Antes de mover o projetor, assegure-se de que esteja desligado, o plugue tenha sido retirado da tomada e todos os cabos tenham sido desconectados.
- Jamais tente retirar a lâmpada imediatamente depois de usar o equipamento porque estará extremamente quente. Antes de retirar a lâmpada, desligue o equipamento e aguarde pelo menos uma hora até que a lâmpada esteja completamente fria.
- Não desmonte a lâmpada ou sujeite-a a impactos.
- Não coloque uma fonte de chama viva, como uma vela acesa, por exemplo, sobre ou perto do projetor.
- Não modifique o cabo de alimentação. Não coloque objetos pesados sobre o cabo de alimentação. Não dobre, torça ou puxe excessivamente o cabo. Mantenha o cabo de alimentação longe de equipamentos elétricos que gerem calor.
- Caso a lâmpada se quebre, ventile a sala para prevenir que os gases contidos na lâmpada sejam inalados ou entrem em contato com seus olhos ou boca. Se você inalar os gases ou se os gases entrarem em contato com seus olhos ou boca, procure imediatamente um médico.
- Se o projetor estiver montado no alto e a lâmpada se quebrar, tome cuidado para evitar que pedaços de vidro caiam no olhos ao abrir a tampa da lâmpada.

Observação: Hg A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não jogue no lixo comum.

AVISO: Os cabos fornecidos com este produto contêm produtos químicos tais como chumbo, reconhecido pelo estado da Califórnia como agente causador de defeitos de nascimento e outros danos reprodutivos. ***Lave as mãos depois de manipulá-los.*** (Este aviso é fornecido de acordo com a Proposition 65 no Cal. Health & Safety Code § 25249.5).

Restrição de uso

Tema principal: Avisos

Restrição de uso

Quando este produto é utilizado para aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como dispositivos de transporte relacionados com a aviação, ferroviária, naval, automotiva, dispositivos de prevenção de desastres; vários dispositivos de segurança; ou dispositivos funcionais/de precisão, você deve utilizar este produto somente após tomar em consideração incluindo proteções contra erros e redundâncias em seu design para manter a segurança e a confiabilidade do sistema total.

Porque este produto não se destina para uso em aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como equipamento aeroespacial, equipamento de comunicação principal, equipamento de controle de energia nuclear, ou de equipamentos médicos relacionados com a direta assistência médica, por favor, faça seu próprio julgamento sobre a adequação deste produto após uma avaliação completa.

Tema principal: Instruções importantes de segurança

FCC Compliance Statement

For United States Users

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio or television reception. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause interference to radio and television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

WARNING

The connection of a non-shielded equipment interface cable to this equipment will invalidate the FCC Certification or Declaration of this device and may cause interference levels which exceed the limits established by the FCC for this equipment. It is the responsibility of the user to obtain and use a shielded equipment interface cable with this device. If this equipment has more than one interface connector, do not leave cables connected to unused interfaces. Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer could void the user’s authority to operate the equipment.

Tema principal: Avisos

Garantia limitada

Suporte técnico:

A Epson do Brasil disponibiliza aos seus clientes e usuários dos seus produtos vários canais de comunicação para a obtenção de suporte técnico, informações sobre produtos e serviços.

Para o download de drivers, manuais de usuário, consulta sobre garantia e demais informações técnicas consulte a nossa página de Internet no endereço global.latin.epson.com/Suporte no link do Suporte Técnico.

Caso haja a necessidade de alguma informação complementar, localização de Centro de Serviço Autorizado, ou serviço não disponível na Internet, chame gratuitamente pelo telefone 0800-880-0094

Ganhe tempo e economize dinheiro! Chame o Suporte Técnico da Epson.

A maioria das dificuldades de uso dos equipamentos é possível resolver pelo telefone. Evite deslocamentos desnecessários, equipamento parado em fila de espera de assistência técnica.

Certificado de Garantia - Projetores de Vídeo

Este certificado é a sua garantia de ter adquirido um produto EPSON comercializado através dos Distribuidores Oficiais designados pela EPSON DO BRASIL LTDA. Este documento é indispensável para o exercício da garantia em todo o território nacional através do Centro de Serviço Autorizado EPSON.

Suporte Técnico Gratuito (para equipamentos em garantia): 0800-880-0094

Termo de garantia limitada

A EPSON DO BRASIL IND. E COM. LTDA, doravante designada “EDB”, garante, nos termos aqui definidos, os produtos EPSON comercializados em todo território nacional através de seus Distribuidores e Revendas Oficiais.

A responsabilidade da EDB abrange, através de suas empresas credenciadas, a reparação do produto, substituição de partes e peças defeituosas e reparo de vícios de qualidade que o torne impróprio ou inadequado ao uso, utilizando-se sempre de peças que mantenham as especificações originais.

Os filtros de ar e lâmpadas são considerados suprimentos.

A responsabilidade da EDB não abrange danos ao produto causados por:

a. Operação em desacordo com as condições especificadas na documentação do produto, incluindo a utilização em ciclos de trabalhos acima da capacidade do equipamento.

b. Inabilidade no uso ou uso indevido.

c. Uso de rede elétrica em desacordo com a voltagem nominal do equipamento ou instalação inadequada.

d. Transporte ou estocagem indevidos ou inadequados.

e. Danos decorrentes de acidentes, quedas, fatos da natureza ou transporte em embalagem inadequada.

f. Modificações não autorizadas pelo fabricante, número de série rasurado ou ausente.

g. Serviços de manutenção realizados por pessoa física ou por empresas não credenciadas.

h. Uso de acessórios ou peças fora de especificações técnicas equivalentes as dos produtos genuínos Epson, que sejam considerados defeituosos ou inadequados ao produto.

No caso de perda da garantia por um dos motivos citados neste certificado o reparo do equipamento estará sujeito a um orçamento prévio com taxa de reprovação de orçamento por parte de nossa rede de Centros de Serviço Autorizado. A presente garantia limitada é válida pelo prazo de 2 (dois) anos, sendo (90 dias de garantia legal, mais 640 dias de garantia adicional do fabricante), para cobertura de defeitos de fabricação, exceto para itens de consumo (suprimentos) ou desgaste natural no decorrer da utilização do produto, tais como: lâmpadas e filtros de ar que contam com garantia de 90 (noventa) dias. Esses prazos começam a ser contados sempre a partir da data de emissão da nota fiscal da primeira aquisição do produto. No caso de troca do produto, como uma alternativa à sua reparação, a garantia do produto substituto será a soma dos 90 dias (da garantia legal) acrescida do saldo da garantia adicional do fabricante remanescente do produto substituído. Esta garantia não cobre perdas e danos, lucros cessantes, manutenção de caráter preventivo ou qualquer perda resultante do uso ou da incapacidade de uso do produto, nem o custo de reparação ou substituição de qualquer outro bem que seja danificado. Todo o processo de assistência técnica se inicia através do contato com o Suporte Técnico ao usuário Epson através do telefone 0800-880-0094 (gratuito) que ofereça as alternativas mais adequadas às necessidades do cliente ou reparação do produto.

A modalidade de garantia tratada neste certificado é a balcão, ou seja, cabe ao usuário e/ou proprietário do equipamento encaminhar sob a sua responsabilidade e custeio das despesas de transporte e seguro. Não existe nenhuma outra garantia além da expressa neste documento. Nenhum distribuidor, revendedor ou pessoa física tem o direito de estender ou modificar a presente garantia oferecida pela EDB. Fica reservado a EDB o direito de cancelamento desta garantia, no caso de constatação do descumprimento de qualquer desses termos.

EPSON DO BRASIL LTDA.

Suporte Técnico: 0800-880-0094

Atenção: A apresentação da nota fiscal de venda e deste certificado é indispensável para o atendimento em garantia. Aconselhamos o uso da embalagem original para transporte do referido equipamento.

Tema principal: Avisos

Ato regulatório de telegrafia sem fios

Os seguintes atos estão proibidos pelo Ato de telegrafia sem fio:

- Modificação e desmontagem (incluindo a antena)
- Remoção do rótulo de conformidade

Tema principal: Avisos

Marcas registradas

EPSON®, BrightLink®, PowerLite®, Instant Off® e Quick Corner® são marcas registradas e EPSON Exceed Your Vision é uma logomarca registrada da Seiko Epson Corporation.

HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas registradas da HDMI Licensing LLC.

Aviso geral: Outros nomes de produtos são usados neste manual somente para fins de identificação e podem ser marcas comerciais de seus respectivos proprietários. A Epson renuncia a todo e qualquer direito sobre essas marcas.

Tema principal: Avisos

Software Copyright

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

- **busybox-1.13.4**
- **iptables-1.4.4**
- **libgcc1(gcc-4.3.3)**
- **libstdc++-6.0.10**
- **linux-2.6.27**
- **patches**
- **udhcp 0.9.8**
- **uvc rev.219**
- **wireless_tools 29**
- **EPSON original drivers**

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/gpl.html

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND

PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright ©) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright ©) year name of author

Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

- **glibc-2.8**
- **SDL-1.2.13**
- **SDL-Image**

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they

have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the

library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted

by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright ©) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California , Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California .

Todos os direitos reservados.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

M M M M M M M M **libjpeg-6b**

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane.

This file is part of the Independent JPEG Group's software.

For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

============

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)

2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane.

All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess,

config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

M M M M M M M M **libpng-1.2.7**

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h

Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

(Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger)

(Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004 , is Copyright (c) 2004 Glenn Randers -Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000 , through 1.2.5 - October 3, 2002 , are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000 , are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

M M M M M M M M **zlib-1.1.4**

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software. Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly Mark Adler

jloup@gzip.org madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

M M M M M M **M mDNSResponder-107.6 M (only mDNSResponderPosix is used)**

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form

of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text

from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aessrc-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

M M M M M M **M aes-src-29-04-09**

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09" are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester , UK . Todos os direitos reservados.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;

2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;

3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

newlib

This projector product includes the open source software program "newlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "newlib".

The "newlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of newlib programs

M M M M M M M M **newlib 1.17.0**

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "newlib" are as follows.

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. Todos os direitos reservados.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at http://www.opensource.org/licenses. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California , Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California .

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

(4) Advanced Micro Devices

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA , or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin , TX 78741

800-292-9263

(5) C.W. Sandmann

(6) Eric Backus

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. Todos os direitos reservados.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the SuperH Support Center via e-mail at softwaresupport@superh.com.

SuperH, Inc.

405 River

Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska H M M gskolan

(Royal Institute of Technology , Stockholm , Sweden).

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of KTH nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY KTH AND ITS CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL KTH OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin <phantom@FreeBSD.org>

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow , Russia .

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(16) FreeBSD

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the

results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft <mike@FreeBSD.org>

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation.

Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev , Ukraine .

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow , Russia .

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON

ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ARM LTD BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

Todos os direitos reservados.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

(37) MIPS Technologies, Inc

* from this software without specific prior written permission.

*

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

* "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

* A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

* OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

* SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

* DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

* THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

* (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

* OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

*/

Tema principal: Avisos

Avisos sobre direitos autorais

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em sistemas de recuperação ou transmitida de alguma forma ou meio eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou qualquer outro sem a autorização prévia por escrito da Seiko Epson Corporation. As informações aqui contidas devem ser usadas apenas com este produto EPSON. A Epson não se responsabiliza pela aplicação das informações aqui contidas a outros produtos.

Nem a Seiko Epson Corporation nem suas subsidiárias serão responsáveis perante o comprador do produto ou terceiros por danos, perdas, encargos ou despesas incorridos pelo comprador ou terceiros, em consequência de: acidentes, uso indevido ou abuso deste produto; consertos ou modificações e alterações não autorizadas ou (exceto nos EUA) o não-cumprimento das instruções de uso e manutenção da Seiko Epson Corporation.

A Seiko Epson Corporation isenta-se da responsabilidade por danos ou problemas decorrentes da utilização de qualquer produto opcional ou suprimentos que não possuam a designação "produtos originais EPSON" ou "produtos EPSON aprovados" por parte da Seiko Epson Corporation.

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais

Atribuição de direitos autorais

Tema principal: Avisos

Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais

A Epson incentiva cada usuário a ser responsável e respeitar as leis de direitos autorais ao usar qualquer produto EPSON. Embora as leis de alguns países permitam a cópia limitada ou reutilização de material protegido por direitos autorais, em determinadas circunstâncias, essas circunstâncias podem não ser tão ampla como alguns supõem. Contacte o seu assessor jurídico para esclarecer qualquer dúvida sobre a lei de direitos autorais.

Tema principal: Avisos sobre direitos autorais

Atribuição de direitos autorais

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

2/14

CPD-35905R2

Tema principal: Avisos sobre direitos autorais